ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ: ΚΕΡΔΙΣΤΕ 10 ΑΝΤΙΤΥΠΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ "OFFICIAL FORMULA 1 RACING"

WINDOWS 98 SECOND EDITION

ΘΕΜΑ: ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ ΤΩΝ 3D GRAPHICS

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master CD-ROM

ΤΕΥΧΟΣ 108 ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ 1999 ISSN 1105-5472 1.700 ΔΡΧ.



ΘΕΜΑ ΤΖΟΓΟΣ ΣΤΟ INTERNET

PANAFON netc@ll

Μπείτε στον κόσμο του **Internet** από οποιοδήποτε σημείο του κόσμου!



PANAFON NETCALL. Η νέα υπηρεσία της PANAFON που σας συνδέει με το INTERNET όπου κι αν βρίσκεστε, μέσω του κινητού σας τηλεφώνου.

Συνεχής ροή πληροφοριών: «Ποταμοί» δεδομένων και στοιχείων... Το διαδίκτυο είναι ένα σύμπαν σε κίνηση, ένας κόσμος που καταργεί σύνορα και όρια. Τώρα, η PANAFON καταργεί και τους περιορισμούς πρόσβασής σας σ' αυτόν, μετατρέποντας το Internet σ' ένα πραγματικό εργαλείο που ακολουθεί το ρυθμό της δουλειάς σας, που βρίσκεται, κάθε στιγμή, εκεί όπου βρίσκονται οι ανάγκες σας για ενημέρωση, ταχύτητα, για απόλυτο έλεγχο. Σε συνεργασία με τη Forthnet και την H.O.L., σας προσφέρει τη NETCALL: τη νέα υπηρεσία της PANAFON, που σας δίνει τη δυνατότητα να μπείτε στο Internet οποιαδήποτε στιγμή και από οποιοδήποτε σημείο, χρησιμοποιώντας το κινητό σας και έναν υπολογιστή.

Τώρα, λοιπόν, PANAFON NETCALL και... «get into the net».

Περισσότερες πληροφορίες στο 122 από το κινητό σας, στο 0944 400122 από σταθερό τηλέφωνο ή στο site της Panafon: www.panafon.gr

PANAFON
ΤΟ ΠΑΝ ΣΤΗΝ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ

Bold/O&M



ΟΙ ΠΟΝΗΡΟΙ
ΔΕΝ ΞΕΚΟΥΡΑΖΟΝΤΑΙ ΠΟΤΕ.
Επιμέλεια CD-Media Art Dept.
Ο HORNY ΚΑΙ Η ΚΥΡΙΑ ΤΟΥ,
ΞΑΝΑΓΥΡΙΣΑΝ ΜΕ ΤΟ DUNGEON KEEPER 2.
ΑΝΑΚΑΛΥΨΕ ΤΗΝ ΣΚΟΤΕΙΝΗ ΠΛΕΥΡΑ ΤΟΥ ΕΑΥΤΟΥ ΣΟΥ,
ΚΑΘΩΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΕΙΣ ΤΟ ΒΑΣΙΛΕΙΟ ΤΟΥΣ ΣΤΟΝ ΚΑΤΩ ΚΟΣΜΟ.
ΠΡΟΣΕΞΤΕ ΟΜΩΣ!
Ο ΓΑΜΟΣ ΑΥΤΟΣ ΔΕΝ ΕΓΙΝΕ ΜΕ ΤΗΝ ΕΥΛΟΓΙΑ ΤΟΥ ΘΕΟΥ.
DUNGEON KEEPER 2
BULLFROG
PC CD
www.dungeonkeeper.com
BULLFROG
© 1999 Electronic Arts. Electronic Arts, Bullfrog, the Bullfrog logo, The Hand of Evil, and the Dungeon Keeper are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the United States and/or other countries. All rights reserved. Bullfrog Productions Ltd is an Electronic Arts™ company.
Αποκλειστική Διάθεση
CD media AE
Οπτικά Συστήματα MULTIMEDIA
Γεωργαντά 1Α • Κηφισιά 145 62 • Τηλ: 62 33 906 • Fax: 62 33 904
e mail: cdmedia@cdmedia.gr • http://www.cdmedia.gr

CLASSIC

SIXTH EDITION

Το όνομα τα λέει όλα.



Αθήνα

Κάισσα	Καλλιδρομίου 8 & Ιπποκράτους		☎ 3606488
Κάισσα	Δεριγνύ 23	Πλ. Βικτωρίας	☎ 8813990
Κάισσα	Τιμοθέου 8 & Υμηττού	Παγκράτι	☎ 7565435
Multirama	Στουρνάρη 33	Πολυτεχνείο	☎ 3829106
Multirama	Στουρνάρη 39	Πολυτεχνείο	☎ 3800269
Multirama	Υμηττού 86	Παγκράτι	☎ 7563243
Multirama	Σταδίου 10		☎ 3219018
Compedium	Νίκης 28	Σύνταγμα	☎ 3221248
CD Corner	Μπόταση & Στουρνάρη		☎ 3825024
Fantasy Shop	Γ' Σεπτεμβρίου 103		☎ 8231072
Avis Computing	Πλ. Βικτωρίας 10-12		☎ 8253685
Solaris	Μπόταση 6		☎ 3841065
Pandelidis	Αμερικής 11		☎ 3623673
Inforama Center	Πατησίων 302Α		☎ 2281993
MF Systems	Λ. Καραγιάννη 14	Πλ. Αμερικής	☎ 8564265

Προάστια

Κάισσα	Φοίβης 11 & Ι. Μεταξά	Γλυφάδα	☎ 8982057
Κάισσα	Υψηλάντου 174-176	Πειραιάς	☎ 4296636
Κάισσα	Κονδύλη 7	Μαρούσι	☎ 6141675
Confuzio	Λ. Πεντέλης 40	Χαλάνδρι	☎ 6844928
Confuzio	Μεσολογγίου 21	Χαλάνδρι	☎ 6840618
Παράλληλο	Κ. Παλαιολόγου 22	Ν. Σμύρνη	☎ 9337888
Down Town	Αριστοφάνους 24	Χαλάνδρι	☎ 6859800
Multirama	Βουλιαγμένης 534	Αλιμος	☎ 9966660
Multirama	Λ. Μεσογείων 283	Χολαργός	☎ 6745588
Multirama	Ελ. Βενιζέλου 146	Καλλιθέα	☎ 9566127
Multirama	Λ. Δημοκρατίας 36	Μελίσσια	☎ 8034850
Multirama	Λ. Κηφισίας 328	Ν. Ερυθραία	☎ 6233183

...προάστια

Multirama	Θηβών 177	Περιστέρι	☎ 5781529
Multirama	Λ. Ηρακλείου 291	Ν. Ιωνία	☎ 2771553
Multirama	Ηρώων Πολυτεχνείου 38	Πειραιάς	☎ 4133630
Multirama	Ι. Μεταξά 17	Γλυφάδα	☎ 8941465
Multirama	Λ. Αμφιθέας 78	Π. Φάληρο	☎ 9854583
Multirama	Π. Ράλλη 211	Νίκαια	☎ 4911270
Multirama	Λ. Κηφισσίας 240	Π. Ψυχικό	☎ 6745960
Multirama	Βείκου 18	Γαλάτσι	☎ 2220975

Θεσσαλονίκη

Κάισσα	Πατριάρχου Ιωακείμ 8	☎ 257397
Multirama	Τσιμισκή 109	☎ 256858
Σπηλιά Comics	Δημοσθένους 7 & Μητροπόλεως	☎ 237727
Μετρόπολις	Μητροπόλεως 94	☎ 269085

...και ακόμη

Κάισσα	Πλ. Αικατερίνης 21	Ηράκλειο	☎ 285659
Μοντέλο	Κυδωνίας 107	Χανιά	☎ 88996
Discover-Παπασωτηρίου	Μαιζώνος 58	Πάτρα	☎ 624916
Multirama	Γρ. Λαμπράκη 30-32	Ρόδος	☎ 31604
Multirama	Φαρμακίδου 12	Χαλκίδα	☎ 88111
Net Cafe	Γαλλίας & Αγ. Νικολάου	Βόλος	☎ 37721
Β. Στόλιος	Παπανδρέου 14	Σέρρες	☎ 24254
Μαργαρίτης	Παναγούλη 18	Λάρισα	☎ 253312
Μανέττα	Μιαούλη 24	Χαλκίδα	☎ 87315
"Εν Πλώ"	28 Οκτωβρίου 3	Δράμα	☎ 46939
Σπίτι του Μάγου	28 Οκτωβρίου 19	Ιωάννινα	☎ 31773
Το Χάνι	Φοιρά	Σαντορίνη	☎ 22054

EDITORIAL

Τι κάθομαι τώρα και γράφω... Ετσι κι αλλιώς είστε όλοι έτοιμοι να εγκαταλείψετε τα αστικά κέντρα -για να μην πω ότι έχετε ήδη φορέσει τα μαγιό σας- και να ξαπλωθείτε αραχτοί στην κοντινότερη (ή και μακρινότερη) παραλία, περιμένοντας πιθανότατα την τουριστριούλα που θα σας γυαλίσει στο μάτι. Σιγά τώρα μην κάτσετε να ασχοληθείτε με τα γραφόμενά μου: "Ασε, ρε Πατρίκο, και το πλοίο μου φεύγει για τα νησιά σε λίγες ώρες. Κατάστρωμα for ever!". Μιλάω σωστά;

Αν είναι έτσι όπως τα φαντάζομαι τα πράγματα, κακό του κεφαλιού σας. Διότι, αν μη τι άλλο, η ύπαρξη και μόνο του παιχνιδιού "Star Wars: The Phantom Menace" είναι αρκετή για να κρατήσει έναν σοβαρό gamer μπροστά στον υπολογιστή του ακόμα και για ολόκληρο το καλοκαίρι... Αστειεύομαι, βέβαια. Καλό το Phantom Menace, δεν λέω, και αφάνταστα εθιστικό και όμορφο. Πρέπει να το δείτε οπωσδήποτε. Οχι όμως και να χάσετε τις διακοπές σας για χάρη του. Εναν ολόκληρο χρόνο τις περιμένατε...

Ενα δεύτερο σημαντικό παιχνίδι που περιλαμβάνεται στο τεύχος αυτό είναι -ποιο άλλο;- το φοβερό και τρομερό "Might & Magic 7". Ανήκοντας στη φημισμένη οικογένεια των Might & Magic διαθέτει μια εξαιρετική ατμόσφαιρα και γρίφους στα ίδια επίπεδα δυσκολίας με τον προκάτοχό του. Η δράση του, δε, είναι ατελείωτη. Σύμφωνα με τον Αντρέα, πρέπει να είναι μαζί με το "Daggerfall" το μεγαλύτερο RPG που έχει κυκλοφορήσει τα τελευταία πέντε χρόνια. Αν μη τι άλλο, δεν θα είναι ένα παιχνίδι που θα τελειώσετε σε μία εβδομάδα.

Για το τέλος άφησα το καλύτερο: Το "Command & Conquer 2", γνωστότερο με το όνομα "Tiberian Sun". Μη βιάζεστε να το αποκτήσετε, όμως. Πρόκειται για preview και όχι για review. Αυτή τη φορά όμως η Westwood έδωσε συγκεκριμένη ημερομηνία κυκλοφορίας, αντίθετα με τις προηγούμενες ανακοινώσεις της, οι οποίες ήταν του στιλ: "Κάπου μέσα στον Νοέμβριο". Ετσι, αν όλα πάνε καλά, τον Σεπτέμβρη θα έχουμε κάτι να ασχολούμαστε.

Καλά μπάνια, τυχεράκηδες! Και μη δω κανέναν με το notebook στο ένα χέρι και το joystick στο άλλο, γιατί θα εκνευριστώ. Καλό καλοκαίρι!

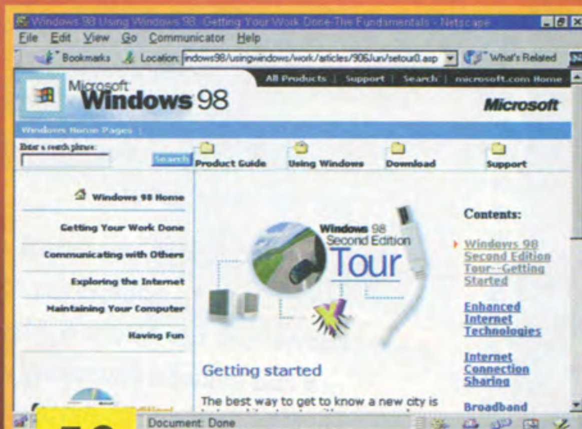
Γιάννης Πατρίκος

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΘΕΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑ







GAME CLUB

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress Α.Ε. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672 Fax: 9216847 Email: pcmaster@compulink.gr

ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ**: Γιάννης Πατρίκος, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Βαγγέλης Κράτσας,

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου,

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο, **ART DIRECTOR**: Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Ηλίας Ιακωβάκης,
ΥΠΕΥΘΥΝΗ MARKETING/ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ: Μαρία Τσαμπλάκου, **ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ**: Γιούλη Αυγουστίνα

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Παναγιώτης Ανδριανέσης, Θόδωρος Αργιαδίτης, Γιάννης Βογιατζής, Ηλίας Βουτσάς, Δημήτρης Γιαννίτσαρος, Νίκος Δαλέζιος, Ιάσονας Δούζας, Δημήτρης Καρέτσος, Κώστας Καρπούζης, Ηλίας Καφούρος, Νίκος Κόκρας, Γιώργος Κυριακός, Γιάννης Κωστάκης, Κώστας Λαγογιάννης, Αντώνης Μαρίνος, Νάσος Μπέλλος, Γιάννης Νινιός, Βαγγέλης Παλάντζας, Γιάννης Ρηγόπουλος, Δημήτρης Σελλούντος, Αντώνης Σκουλικάρης, Κώστας Σπυρόπουλος, Ιωάννης Τζοίτης, Βασίλης Τουλιάς, Ανδρέας Τσουρινάκης, Αλέξανδρος Φιλιππίδης, Μανώλης Φουρνιστάκης,

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM: Βαγγέλης Κράτσας, Νίκος Δανιηλίδης, Ηλίας Καφούρος. **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ**: Ελλη Κατσιγιαννάκη, **ΣΚΙΤΣΟ**: Θοδωρής Τιμπιλής,

ΔΙΟΡΘΩΣΗ: Ηρώ Σταμπούλου, Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή, **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Κάτια Σάαντα, Κώστας Ντούγκας,

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ: Αντώνης Ρούσσος, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ**: Μαρίλη Ηλιάδου, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ**: Γιάννης Τζίφας

ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γ. Λαζαρίδης, Κ. Πασπαλιάρης, **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ**: Χρωμοανάλυση, **ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ**: COMPUPRINT, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ**: ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ

CD-ROM Pages

Καλώς ορίσατε στο συνοδευτικό CD-ROM του τεύχους 108 του αγαπημένου σας περιοδικού. Καλοκαιράκι ενόψει, και σίγουρα ανάμεσα στις βουτιές σας στις απανταχού παραλίες και τις βόλτες για καφεδάκι το βράδι, θα έχετε ακόμη αρκετό ελεύθερο χρόνο. Εμείς, λοιπόν, φροντίσαμε να σας δώσουμε κάτι που να μπορέσει να γεμίσει το χρόνο σας. Ετσι, εδώ θα βρείτε 10 ολοκαίνουρια demos μερικών πολύ "καυτών" τίτλων που κυκλοφορούν ή θα κυκλοφορήσουν αυτήν την περίοδο. Πιο αναλυτικά, θα βρείτε demos των Ancient Conquest, Braveheart, Genocide, Star Wars: Phantom Menace, Star Wars - Episode 1: Racer, Tanaka, Hellcopter, Rage of Mages 2, Submarine Titans, Trust, Twist & Turn και, βέβαια, πολλά ακόμη ενδιαφέροντα περιεχόμενα. Τι κάθεστε λοιπόν; Βάλτε αμέσως το CD-ROM στο drive σας, ανάψτε καλού κακού και κανένα κλιματιστικό ή ανεμιστήρα (κάτι η ζέστη, κάτι τα "καυτά" περιεχόμενα του CD-ROM, σίγουρα θα χρειαστεί) και καλή σας διασκέδαση!

Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος

DEMOS

ANCIENT CONQUEST

Σίγουρα ο αρχαίος κόσμος, με την ιστορία αλλά και τα μυθολογικά στοιχεία του, αποτελεί πάντα ένα πολύ ενδιαφέρον θέμα. Πόσο μάλλον όταν μας δίνεται η ευκαιρία να κατακτήσουμε αυτό τον κόσμο και τα μυστικά του. Αυτό το demo λοιπόν περιλαμβάνει τους δύο μεγαλύτερους αρχαίους πολιτισμούς: τον περσικό και, φυσικά, τον ελληνικό. Επιπλέον, οι διάφορες



αποστολές βασίζονται σε στοιχεία και γεγονότα παρμένα από την ελληνική ιστορία και την ελληνική μυθολογία. Για παράδειγμα, στο demo που θα βρείτε εδώ, ο Βασιλιάς αναζητεί κάποιον που να γνωρίζει το δρόμο για τη μυθική Κολχίδα και συνάμα το δρόμο προς το χρυσόμαλλο δέρας. Ξαφνικά εμφανίζεται ένας γέρος, ο οποίος του μιλά για κάποιον ναυτικό, που είχε καταφέρει παλαιότερα να ταξιδέψει έως εκεί και να επιστρέψει ασφαλής. Επίσης αναφέρει πως υπάρχουν καταγεγραμμένες λεπτομέρειες του ταξιδιού αυτού, οι οποίες δυστυχώς έχουν κλαπεί από αιμοδιψείς βάρβαρους. Αποστολή σας λοιπόν είναι να σκοτώσετε όλους αυτούς τους βάρβαρους και να βρείτε το χαμένο ντοκουμέντο.

BRAVEHEART

Οι περισσότεροι από εσάς σίγουρα θα θυμάστε την ομώνυμη θαυμάσια ταινία με πρωταγωνιστή τον Mel Gibson και θέμα της τον αγώνα των Σκοτσέζων για την ανεξαρτησία τους από τους Αγγλους. Η Eidos είναι η εταιρία που ανέλαβε τη μεταφορά της ταινίας στις οθόνες των υπολογιστών μας. Είναι σίγουρα γεγονός πως η μεταφορά αυτή άργησε λιγάκι (περίπου 3 χρόνια), αλλά, από ό,τι φαίνεται, η καθυστέρηση άξιζε τον κόπο. Υστερα λοιπόν από την άκρως εντυπωσιακή εισαγωγή (απεικονίζει τη στιγμή της μεγάλης σύγκρουσης), είστε έτοιμοι να αναλάβετε την αποστολή σας. Οι κατάσκοποί σας έχουν ανακαλύψει πως οι άντρες του Campbell φυλάνε πολύτιμα όπλα σε μια αποθήκη κάπου στο Glenlivert. Παίρνετε λοιπόν τρεις έφιππους άντρες και



UTILITIES

- **GameSpy 3D:** Ο καλύτερος τρόπος να βρείτε και να παίξετε action παιχνίδια στο Internet.
- **Roger Wilco ver. Mk1:** Μιλήστε με τους φίλους σας, ενώ παίζετε multiplayer on-line παιχνίδια.
- **Music Exchange:** Μετατρέψτε το format των μουσικών αρχείων σας.
- **Photo Line 5.10:** Image editor επαγγελματικού επιπέδου.

ξεκινάτε να κλέψετε ό,τι μπορείτε. Αλλά μην ξεχάσετε ότι χρειάζεστε μόνο όπλα...

Σημείωση: Το demo υποστηρίζει Glide, software και D3D. Υπάρχει όμως περίπτωση να παρουσιάσει πρόβλημα ασυμβατότητας στην τελευταία έκδοση (Direct 3D). Αν εντοπίσετε κάτι τέτοιο, τότε ορίστε το desktop σας σε ανάλυση 800x600 και 16-bit χρώμα. Είναι κάτι που μπορεί να λύσει μερικά από τα προβλήματα αυτής της έκδοσης.

STAR WARS: RACER

Το δεύτερο παιχνίδι της LucasArts που σχετίζεται με την ομότιτλη ταινία ασχολείται με τις κούρσες με διαστημικά υπεροχήματα (το θέμα είναι παρμένο από την Podracing σκηνή της ταινίας). Αναλάβετε λοιπόν το ρόλο του νεαρού Anakin Skywalker, επιλέξτε ένα από τα διαθέσιμα οχήματα και ετοιμαστείτε να τρέξετε με ταχύτητες που φθάνουν τα 600 μίλια την ώρα (ευτυχώς που δεν υπάρχει... διαστημική τροχαία). Για να μπορέσει να τρέξει το παιχνίδι, θα πρέπει το σύστημά σας να πληροί τις εξής προϋποθέσεις: Windows 95/98, 4MB AGP ή PCI 3D accelerator card (απαιτείται), Pentium 166 (προτεινόμενο P200), 32MB RAM (64MB συνιστώμενη), 4x IDE ή SCSI CD-ROM drive, κάρτα ήχου 16-bit συμβατή με DirectX ή Aureal.



STAR WARS: PHANTOM MENACE

Σίγουρα εδώ τα πολλά λόγια περισσεύουν. Εχετε στη διάθεσή σας το demo του "επίσημου" παιχνιδιού της ταινίας "Star Wars - Episode 1: The Phantom Menace". Εδώ λοιπόν μπορείτε να παίξετε ολόκληρο το πρώτο επίπεδο, όπως περιλαμβάνεται στην πλήρη έκδοση του παιχνιδιού. Βέβαια, στην πλήρη έκδοση υπάρχουν ακόμη δέκα επίπεδα, συνοδευόμενα από πολλές σκηνές που περιλαμβάνονται στην ταινία. Επιπλέον, κατά τη διεξαγωγή της δράσης θα αναλάβετε τους ρόλους των Obi-Wan Kenobi, Qui-Gon Jinn, Queen Amidala και Captain Panaka, ανάλογα με την πλοκή και την εξέλιξή της. Οι απαιτήσεις του τίτλου είναι: Windows 95/98, DirectX 6.1, CPU 200MHz και άνω, 32MB RAM, 4MB PCI ή AGP Direct 3D συμβατή κάρτα Graphics Accelerator, 16-bit sound card. Τέλος, να σας ενημερώσουμε πως το συγκεκριμένο παιχνίδι είναι 3D-only, οπότε απαραίτητη προϋπόθεση για να τρέξει είναι η ύπαρξη κάποιου 3D επιταχυντή.

TANAKA

Το Tanaka είναι ένα 3D race παιχνίδι, όπου οι αγωνιζόμενοι πρέπει να οδηγήσουν τα οχήματά τους μέσα στους δρόμους της πόλης Tanaka, κατά τη διάρκεια του έτους 2525 (λίγο μακριά δεν πέφτει;). Οι αποστολές ποικίλλουν και επίσης υπάρχει μεγάλη γκάμα οχημάτων για να διαλέξει ο παίκτης. Ας σημειώσουμε ακόμη πως όσο ο παίκτης κερδίζει τις κούρσες όπου λαμβάνει μέρος, τόσο αυξάνονται τα χρήματα που έχει στη διάθεσή του. Τα χρήματα αυτά μπορεί να δαπανήσει στο ειδικό "κατάστημα", όπου θα βρει πολλά είδη που θα βοηθήσουν στη βελτίωση του οχήματός του. Εσείς πάντως προσέξτε να μην το "παραφορτώσετε", γιατί θα γίνει αισθητά πιο αργό. Το Tanaka περιλαμβάνει ψηφιακό στερεοφωνικό ήχο καθώς και υποστήριξη για force feedback joystick. Ακόμη, η πλήρης έκδοση θα περιλαμβάνει και δυνατότητα παιξίματος μέσω δικτύου, με υποστήριξη μέχρι και για 8 παίκτες. Στο παρόν demo μπορείτε να παίξετε τρία επίπεδα του παιχνιδιού, αλλά χωρίς network υποστήριξη. Οι απαιτήσεις του τίτλου είναι οι εξής: Windows 95/98, Pentium 150MHz, 4x CD-ROM drive, 16MB RAM, SVGA κάρτα γραφικών, κάρτα ήχου συμβατή με Windows, DirectX 5.2.

ΛΙΓΑ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΟΓΙΑ

Μη νομίζετε πως τα περιεχόμενα του CD-ROM τελειώνουν εδώ. Υπάρχουν ακόμα πολλά και ενδιαφέροντα "καλούδια" για εσάς. Πιο συγκεκριμένα, στο directory/extras θα βρείτε ένα ενδιαφέρον πρόγραμμα ονόματι PC Master Library 98, μέσω του οποίου μπορείτε να βρείτε τα περιεχόμενα όλων των συνοδευτικών CD-ROMs του "PC Master" για όλα τα τεύχη του 1998. Περιλαμβάνεται ακόμα το Gooey, ένα επαναστατικό νέο πρόγραμμα για on-line chat. Ακόμη, στο /extras/themes περιέχονται themes των Baldur's Gate, Extreme Assault και Descent 3. Επιπλέον, στο directory /shots θα βρείτε αρκετά όμορφα screenshots των Arcatera, Babylon 5, Black Moon Chronicles, Drakan, Shogun, Swat 3, Total Annihilation: Kingdoms. Τέλος, οι νοσταλγοί του παλιού, καλού gameplay μπορούν να ανατρέξουν στο directory /emulators, όπου θα βρουν τους δύο καλύτερους εξομοιωτές για την θρυλική Amiga (Fellow και WinUae), καθώς και αρκετά παιχνίδια για αυτούς.

HELLCOPTER

Ενα νέο action παιχνίδι από την Ubisoft, όπου έχετε υπό τον έλεγχό σας ένα υπερσύγχρονο ελικόπτερο. Η υπόθεση έχει

SHAREWARE GAMES

- **Abalon:** Επιτραπέζιο strategy παιχνίδι.
- **Quadnet:** Ενδιαφέρον arcade game.
- **Spheres of Chaos:** Ενα "χαοτικό" παιχνίδι.

SOLUTIONS

Στο παρόν τεύχος θα βρείτε πλήρεις λύσεις των:

- **Aliens vs Predator**
- **Star Wars - Episode 1: Phantom Menace**
- **Emergency: Fighters for Life**

ως εξής: Ο υπουργός Αμύνης του Albator, ονόματι Rodrigez Mades, αποφασίζει ένα ωραίο πρωινό να εισβάλει στην περιοχή νότια της Rambola. Αφού λοιπόν επιτίθεται ενάντια στις εκεί στρατιωτικές μονάδες, επιθυμεί να εγκαταστήσει μαχητικά αεροπλάνα στην περιοχή. Η αποστολή σας είναι να καταστρέψετε τα αεροσκάφη αυτά και να συλλάβετε τον Rodrigez Markes, προτού εκείνος καταφέρει να διαφύγει με μια άσπρη λιμουζίνα μέσα στη νύχτα. Πάντως τα γραφικά και το εν γένει "στήσιμο" του παιχνιδιού θυμίζουν έντονα το Nuclear Strike. Οι απαιτήσεις του συστήματος είναι: P166 ή ανώτερο, Windows 95, 16MB RAM, 1MB ελεύθερος χώρος στο σκληρό (minimum), 4x CD-ROM, DirectX 6.1, DirectX Media 6.0, 100% συμβατό Microsoft mouse.

RAGE OF MAGES 2

Η συνέχεια ενός σίγουρα επιτυχημένου RPG. Στο CD που έχετε μπροστά σας θα βρείτε σχετικά με το παιχνίδι αυτό: 5 shots, 1 video καθώς και 1 game demo (λίγο από όλα δηλαδή). Στο game demo αποστολή σας είναι να βρείτε τον Galen the Blacksmith, έναν πολύ δημοφιλή τύπο που ζει στο Village of Sheep's Shallow. Αν κερδίσετε την εμπιστοσύνη του, θα αποκτήσετε ένα σπαθί 100 φορές πιο ισχυρό από αυτό που έχετε αρχικά στη διάθεσή σας. Προσοχή πάντως στα άγρια τέρατα και στις λοιπές "συναντήσεις" που θα έχετε στο διάβα σας. Οι απαιτήσεις του παιχνιδιού είναι: Windows 95/98, DirectX 5.0, Pentium 166 (Pentium 200MMX συνιστώμενο), 32MB RAM, PCI SVGA 1MB (640x480, 65.536 colors), 4x CD-ROM drive (8x συνιστώμενο), κάρτα ήχου συμβατή με Windows (16-bit stereo recommended), mouse.



SUBMARINE TITANS

Αυτός είναι ο τίτλος του νέου real time παιχνιδιού στρατηγικής από τη Megamedia Australia, που τοποθετεί τον παίκτη επικεφαλής ενός από τρεις αντιμαχόμενους πολιτισμούς. Η δράση του εκτυλίσσεται -φυσικά- στο μαγευτικό υποβρύχιο κόσμο και συνοδεύεται από όμορφα 3D γραφικά, που περιλαμβάνουν τόσο τοπία όσο και διάφορα αντικείμενα. Τέλος, για να τρέξετε το demo θα πρέπει οπωσδήποτε να διαθέτετε: Windows 95/98, Pentium 200, 32MB RAM και 140MB διαθέσιμο χώρο στον σκληρό.

THRUST, TWIST & TURN

Το T.T.T. είναι ένα υψηλών ταχυτήτων φουτουριστικό παιχνίδι αγώνων αυτοκινήτου. Περιλαμβάνει αρκετά πρωτότυπα στοιχεία που το κάνουν να διαφέρει από όλα τα υπόλοιπα του είδους (δοκιμάστε να βγείτε εκτός δρόμου και θα δείτε!). Στο παρόν demo μπορείτε να τρέξετε στην πίστα "City", αλλά δεν θα έχετε όλα τα οχήματα στη διάθεσή σας.

GENOCIDE

Εδώ θα βρείτε ένα πολύ όμορφο video demo σχετικό με αυτό το νέο ελληνικό παιχνίδι, που μας έστειλαν δύο καλοί φίλοι του περιοδικού από τη Θεσσαλονίκη. Για να μπορέσετε να το δείτε, θα πρέπει να έχετε στον υπολογιστή σας εγκαταστημένο το QuickTime ή το Windows Media Player.

DRIVERS

Από το προηγούμενο τεύχος ξεκινήσαμε να δημοσιεύουμε τους πιο πρόσφατους drivers για τα δημοφιλέστερα CD-ROMs/recorders, sound cards και video cards. Πιο συγκεκριμένα, εδώ θα βρείτε:

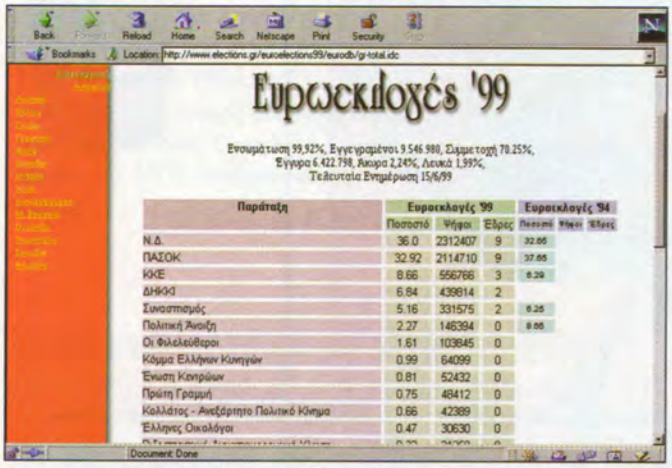
• CD-ROMs/RECORDERS
- Acer 32x
- Acer 40x
- Acer (DOS drivers)
- Hitachi
- Mitsumi CR-2801TE
- Mitsumi CR-4801TE
- Mitsumi CR-4802TE
- Philips PCA32
- Philips PCA42
- Yamaha CDR400
- Yamaha CDRW4260

• SOUND CARDS
- SoundBlaster 128PCI
- SoundBlaster 16/32/AWE32/AWE64
- Diamond Monster Sound MX300
- Diamond Monster Sound MX200 & Previous
- ESS1868
- ESS1878
- ESS1888
- Gravis Ultrasound
- Diamond Rio

• VIDEO CARDS
- Voodoo 2
- Voodoo 3
- Creative 3D Blaster PCI
- Creative Graphics Blaster Riva TNT
- Diamond Monster 3D
- Diamond Monster 3D II
- Diamond Speedstar A50
- Diamond Speedstar A70
- Diamond Stealth 3D 2000
- Diamond Stealth II G460 AGP
- Diamond Viper 330
- Diamond Viper 550
- Intel 740
- Matrox MGA G200
- Matrox Millennium II
- Matrox Millennium G200
- Matrox Mystique
- Matrox Mystique G200
- Matrox Productiva G100
- Riva 128
- Riva TNT (AGP)

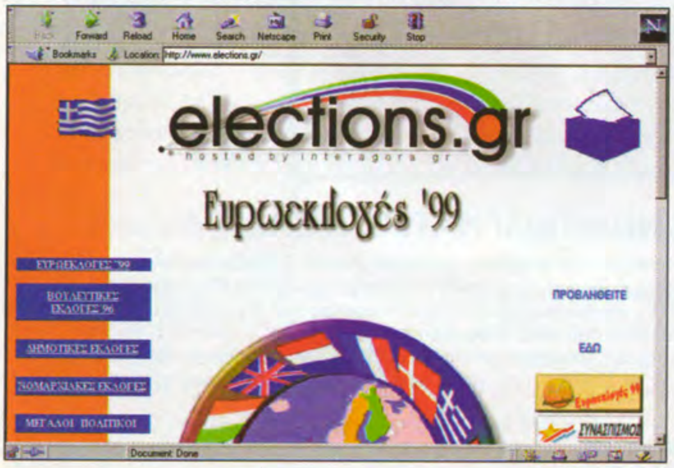
Ευρωεκλογές και στο Internet

Τα αποτελέσματα των πρόσφατων ευρωεκλογών μπόρεσαν να παρακολουθήσουν οι Ελληνες και στο Internet, στον κόμβο www.elections.gr. Μάλιστα, τα αποτελέσματα αφορούν στο σύνολο των κρατών-μελών της εκλογών. Οσοι, λοιπόν, επιθυμούσαν να πληροφορηθούν τα αποτελέσματα της Κυριακής, την 13η Ιουνίου, και ταυτόχρονα δεν ήθελαν να ανεχτούν τους διάφορους τηλεοπτικούς "μαϊντανούς" που κατέκλυσαν τις οθόνες μας συνοδεύοντας τα exit



Ευρωπαϊκής Ενωσης και όχι μόνο στην ελληνική "αναμέτρηση". Το συγκεκριμένο site δραστηριοποιήθηκε πρόσφατα, στις δημοτικές εκλογές του περασμένου Οκτωβρίου, οπότε και σημείωσε μεγάλη επιτυχία, συγκεντρώνοντας hits από χρήστες εντός και εκτός Ελλάδας. Η ζήτηση πληροφοριών σε εκείνες τις εκλογές ξεπέρασε τα 250 χιλιάδες hits την πρώτη Κυριακή των polls, μπορούσαν να στραφούν στους (σαφώς πιο ήρεμους) ρυθμούς του Internet. Αν ενδιαφέρεστε ακόμη για τα αποτελέσματα, δεν έχετε παρά να επισκεφθείτε το site, όπου θα βρείτε αναλυτικές πληροφορίες για τις δεκαπέντε χώρες καθώς και για παλαιότερες εκλογικές αναμετρήσεις στην Ελλάδα.

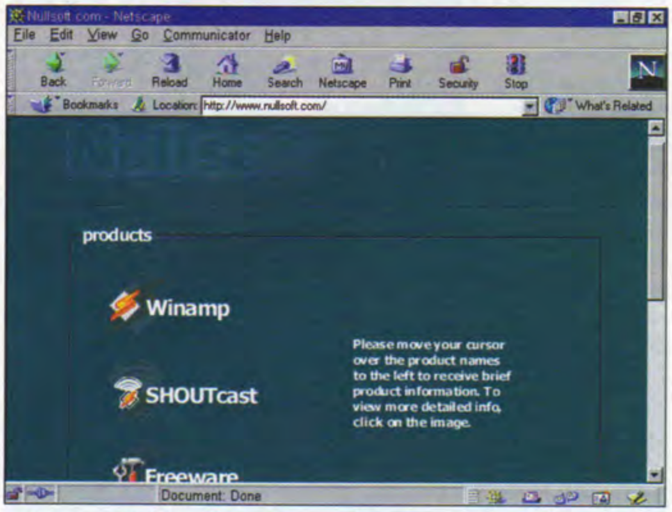
Βέβαια, δεν έχουμε φτάσει ακόμη στην εποχή της ηλεκτρονικής ψήφου (όπως έχουν φτάσει ορισμένες εκλογικές περιφέρειες στο Βέλγιο), αλλά από ό,τι φαίνεται ο καιρός δεν αργεί. Παρεμπιπτόντως, κάποιοι εκ των υποψήφιων ευρωβουλευτών έκαναν το μεγάλο βήμα προς την ηλεκτρονική διαφήμιση μέσω e-mail (αυτό, σε άλλες περιπτώσεις, ονομάζεται spamming), στέλνοντας σε χιλιάδες χρήστες επιστολές με τη φωτογραφία τους και τις εξαγγελίες τους. Τώρα που το σκέφτομαι, δεν με εκπλήσσει: Σε κάθε εκλογική αναμέτρηση γεμίζουν όλοι με απίθανα σκουπίδια (σημαίες, αφίσες, φυλλάδια κ.λπ.) τις γειτονιές και τα αυτιά μας, το Internet θα τους γλίτωνε;



Η AOL... παίζει μουσική!

Η America On Line (ή AOL όπως είναι το "χαϊδευτικό" της), μία από τις μεγαλύτερες εταιρίες παγκοσμίως στο χώρο του Δικτύου, η οποία εκτός από ISP είναι και πολλά άλλα (μεταξύ άλλων είναι ιδιοκτήτρια της Netscape), έκανε αισίως το μεγάλο βήμα στην αναπτυσσόμενη αγορά της on-line ψηφιακής μουσικής: αγόρασε στις αρχές Ιουνίου την εταιρία Spinner.com, η οποία ασχολείται με το Net-radio, καθώς και τη "μαμά" του WinAmp Nullsoft. Το κόστος αυτής της εμπορικής κίνησης της AOL ανέρχεται σε 400 εκατομμύρια δολάρια. Σύμφωνα με ανακοίνωση της εταιρίας, οι νέες "προσαρτήσεις" της πρόκειται να καταστήσουν δυνατή τη χρήση όλων των πλεονεκτημάτων της ψηφιακής μουσικής, παρέχοντας μία ευρεία γκάμα υπηρεσιών σε όλους τους πελάτες της μεγάλης εταιρίας. Από την άλλη, η AOL έχει σχεδιάσει ένα ολοκληρωμένο πρόγραμμα για την ανάπτυξη και τη διάδοση της μουσικής τεχνολογίας, οργανώνοντας "ζωντανά" events, δικτυακούς ραδιοφωνικούς σταθμούς και δυνατότητα για download μουσικής από τους κόμβους της. Το μέγεθος της συμφωνίας προκύπτει αν αναλογιστούμε το ειδικό βάρος των δύο εταιριών που η AOL αγόρασε: Η Spinner.com είναι από τους πρωτοπόρους στο on-line radio, παρέχοντας πάνω από 100 διαφορετικά μουσικά κανάλια, και η Nullsoft έχει καταφέρει να κάνει τον WinAmp τον δημοφιλέστερο MP3 Player αυτή τη στιγμή (1,2 εκατομμύρια αντίγραφα του WinAmp κατεβάζονται μηνιαίως





από το site της). "Ο συνδυασμός αυτών των κορυφαίων μουσικών εταιριών του Internet με την απήχηση που έχουν οι εταιρίες μας θα μεταφέρουν την on-line μουσική στο επόμενο επίπεδο δημοτικότητας" δήλωσε ο Bob Pittman, πρόεδρος της AOL.

Ευρωπαϊκή απεργία στο Internet

Μεγάλη δικτυακή απεργία έλαβε χώρα την Κυριακή 6 Ιουνίου σε δεκατέσσερις ευρωπαϊκές χώρες, ως οργανωμένη αντίδραση στη χρονοχρέωση του τηλεφώνου για τη χρήση του Internet. Η ευρωπαϊκή αυτή διαμαρτυρία ήρθε ως επιστέγασμα σε μία πληθώρα τοπικών απεργιών που έγιναν σε διάφορες χώρες της Ευρώπης τον τελευταίο χρόνο. Οι οργανωτές, οδηγούμενοι από την ιταλική ομάδα Notut, ζήτησαν από τους συμμετέχοντες να μη χρησιμοποιήσουν τα τηλέφωνά τους για 24 ώρες. Ανάμεσα στα αιτήματά τους είναι η σταθερή, συγκεκριμένη χρέωση (πάγιο) και η άμεση εισαγωγή ταχύτερων μέσων μεταφοράς δεδομένων, όπως το xDSL, τα καλωδιακά modems και η διανομή δεδομένων από δορυφόρους. Η απεργιακή αυτή κινητοποίηση είχε δύο σημαντικούς υποστηρικτές: τον "πατέρα" του Παγκόσμιου Ιστού (World Wide Web) Tim Berners-Lee και το ευρωπαϊκό τμήμα της America On Line. (Η τελευταία προσπαθεί να διατηρήσει τον έλεγχο στην αγορά σε σχέση με τον ανταγωνισμό που προέκυψε από την εμφάνιση εταιριών που παρέχουν δωρεάν σύνδεση στο Internet.) Σύμφωνα με τους οργανωτές της απεργίας, πάνω από ένα εκατομμύριο Ευρωπαίοι αποφάσισαν να μη χρησιμοποιήσουν το τηλέφωνό τους εκείνη την ημέρα. Συγκεκριμένα, κάποια από τα στοιχεία που δημοσιεύτηκαν αναφέρουν ότι η συμμετοχή στην απεργία έφτασε τους 10.000 "απεργούς" στην Ιταλία, 18.000 στη Σουηδία και 760.000 (!!!) στην Ισπανία - δηλαδή το 38% των Ισπανών χρηστών Internet. Η αποτελεσματικότητα του εγχειρήματος παραμένει ένα ανοικτό ερώτημα. Φαίνεται, πάντως, ότι αργά ή γρήγορα η πρόσβαση στο Internet θα γίνεται όλο και φθηνότερη. Ήδη κάποιοι ISPs στη Μ. Βρετανία παρέχουν δωρεάν πρόσβαση στο Internet. Ο μεγαλύτερος από αυτούς είναι η Freeserve, η οποία αριθμεί πάνω από 1 εκατομμύριο πελάτες, αποκομίζοντας κέρδη από on-line διαφημίσεις, ηλεκτρονικό εμπόριο και το μοίρασμα των κερδών της τηλεφωνικής εταιρίας. Λέτε να γίνει κάποτε και στην Ελλάδα;

flash

Ξέρω πως το "PC Master" είναι ένα περιοδικό για υπολογιστές, όμως ύστερα από αυτό που έπαθα στις 12 Ιουνίου, δεν μπορώ να μην το γράψω. Θα σκάσω! Με μία λέξη: ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΟΙ. Ο λόγος για τους εντυπωσιακούς Metallica, οι οποίοι για δυόμισι ώρες μάς προσέφεραν εκείνο το βράδυ του Ιούνη ό,τι καλύτερο είχαν να δώσουν. Καταιγιστικοί ρυθμοί, ανεπανάληπτη ζωντάνια και δύναμη, όλα γεμάτα ήχους και στίχους από το παρόν και το παρελθόν. Είκοσι χιλιάδες άνθρωποι (ηλικίας από 10 ετών μέχρι άνω των 40) εκστατικοί, να μην μπορούν να πιστέψουν ότι αυτοί οι τύποι πάνω στη σκηνή, που τρέχουν, παίζουν, φωνάζουν και τραγουδούν, έχουν προ πολλού περάσει τα τριάντα. Οφείλω να ομολογήσω πως δεν τους περίμενα τόσο καλούς! Μας αποζημίωσαν για όλα (ειδικά για την τιμή του εισιτηρίου!) και μας έδωσαν καλή τροφή να αναπληρώσουμε το κενό μέχρι να ξανάρθουν.

Crackers επιτέθηκαν σε ομοσπονδιακά sites των ΗΠΑ ως απάντηση σε έρευνες του FBI για την αντιμετώπιση των απανταχού "τρωκτικών" του Διαδικτύου. Οι εν λόγω crackers άφησαν πίσω τους το εξής μήνυμα: "Τώρα είναι η σειρά μας να τους χτυπήσουμε εκεί που πονάει με το να κυνηγήσουμε οποιονδήποτε κόμβο στο Internet έχει το domain '.gov'... Θα συνεχίσουμε να τους χτυπάμε μέχρι να πέσουν στα γόνατα και να μας παρακαλέσουν". Η ομάδα F0rPaxe που βρίσκεται πίσω από αυτήν την κινητοποίηση δήλωσε πως, αν δεν σταματήσουν οι έρευνες, κάθε μέλος της θα καταστρέψει όποιον υπολογιστή της κυβέρνησης βρεθεί στο δρόμο του. "Αν συμβεί κάτι τέτοιο, όλα θα καταρρεύσουν στη στιγμή" δήλωσε ένα από τα μέλη της ομάδας-οργάνωσης, το οποίο και "αυτο-συστήθηκε" ως M1crochip.

Μια "περίεργη" κίνηση θα κάνει η Microsoft ακολουθώντας έναν δρόμο μακριά από τον ψηφιακό προσανατολισμό της: Η εταιρία του Bill Gates θα εκδώσει σε βιβλίο (κανονικό βιβλίο, όχι CD-ROM) το Encarta World English Dictionary με στόχο την προσέλκυση της αγοράς στην Αμερική, την Αγγλία και την Αυστραλία. Η κίνηση αποσκοπεί να βοηθήσει στην αλληλοκατανόηση των διάφορων διαλέκτων της αγγλικής γλώσσας. Παρ' όλα αυτά, είναι λίγο περίεργη αυτή η μεταφορά ενός ψηφιακού τίτλου σε τυπωμένο χαρτί. Λέτε να δούμε και την εγκυκλοπαίδεια Encarta 2000 σε 35 τόμους;

Ερχεται ο K7

Είναι γνωστό πως στη συνείδηση των χρηστών και στην καταναλωτική συμπεριφορά τους, η AMD έρχεται δεύτερη πίσω από τον κολοσσό που ακούει στο όνομα Intel. Τον τελευταίο καιρό η AMD προσπαθεί με δυναμικές κινήσεις να κερδίσει ένα μεγαλύτερο κομμάτι της πίτας. Με το νέο επεξεργαστή της K7 η εταιρία φιλοδοξεί να κάνει το μεγάλο βήμα προς την αποτελεσματική αντιμετώπιση της Intel. Ο εν λόγω επεξεργαστής έβδομης γενιάς απομακρύνεται σημαντικά από τα standards που έχουν θέσει οι προηγούμενοι επεξεργαστές της εταιρίας. Αν η AMD έχανε τη μάχη στα σημεία εξαιτίας των καλύτερης απόδοσης επεξεργαστών της Intel σε απαιτητικούς τομείς όπως τα παιχνίδια (δεν απαιτούν μόνο πολλά MHz αλλά και άλλες λειτουργίες), ο K7 θα ήθελε να αντεπεξέλθει παραπάνω από ικανοποιητικά και σε αυτόν τον τομέα. Το μεγαλύτερο βάρος έχει δοθεί σε δύο βασικές λειτουργίες: στην καλύτερη διαχείριση δεκαδικών αριθμών (σε αυτούς βασίζονται όλες οι σύγχρονες 3D engines που χρησιμοποιούν τα παιχνίδια) και το pipeline, δηλαδή τη διαδικασία κατά την οποία μία εργασία πραγματοποιείται από τον υπολογιστή κατακερματισμένη σε στάδια (όταν η εργασία έχει φτάσει σε επόμενο στάδιο, ο υπολογιστής μπορεί να θέσει στο πρώτο μία δεύτερη), επιταχύνοντας έτσι την ολοκλήρωσή της. Ο επεξεργαστής θα χρησιμοποιεί δύο μνήμες cache, τη level 1 (για συνηθισμένες πληροφορίες και οδηγίες) μεγέθους 128KB και τη level 2, μεγέθους από 512KB (για τον απλό χρήστη) μέχρι 2-8MB (για επαγγελματικές εφαρμογές). Τα χαρακτηριστικά του K7 δεν περιορίζονται, όμως, μόνο στα παραπάνω, καθώς η BUS speed θα είναι υπερδιπλάσια των chips της Intel, δηλαδή 200MHz, στοιχείο που επιταχύνει την προσπέλαση της μνήμης RAM και δημιουργεί τις απαραίτητες προϋποθέσεις για καλύτερη χρήση μελλοντικών τεχνολογιών, όπως το AGP 4x και η RAMBUS RAM. Οι τελευταίες πληροφορίες ανέφεραν πως ο ιδιαίτερα φιλόδοξος νέος επεξεργαστής της AMD ενδέχεται να αποκτήσει δικό του όνομα. Η επικρατέστερη -μέχρι στιγμής- ονομασία θα είναι "Athlon". Ο ανταγωνισμός μεταξύ των εταιριών μικροεπεξεργαστών έχει ανάψει για τα καλά και απομένει να δούμε αν ο K7-Athlon θα έχει τα χαρακτηριστικά ώστε να προβάλει ως άξιος ανταγωνιστής των "συναδέλφων" του της Intel. Οπως πάντα, time will tell!



Το bug, του bug... ω, bug!

Και μετά γράφετε γράμματα και διαμαρτύρεστε γιατί οι συντάκτες του "PC Master" φαίνονται εχθρικοί με τη Microsoft και τον ιδιοκτήτη της. Μα, είναι δυνατό να μη βγαίνεις από τα ρούχα σου με τα απίθανα πράγματα που σκαρώνει αυτή η εταιρία στους απανταχού χρήστες υπολογιστών; Ποια μεγάλη εταιρία που σέβεται τον εαυτό της και τους πελάτες της (με παγκόσμια εμβέλεια, παρακαλώ!) θα έβγαζε ένα πρόγραμμα διόρθωσης bugs, το οποίο θα περιείχε το ίδιο bug; Ναι, η Microsoft το έκανε και αυτό! Τα Windows 98 Second Edition, η έκδοση που υποτίθεται ότι κυκλοφορεί για να διορθώσει τα προβλήματα των Windows 98, περιέχουν bugs. Μέχρι στιγμής, μόνο ένα bug έχει ανακαλυφθεί στη δεύτερη έκδοση, αλλά ο αριθμός ενδέχεται να αυξηθεί, αν κρίνουμε από τις συνήθειες της εταιρίας... Το bug αυτό "κολλάει" τον υπολογιστή, δημιουργώντας ένα από τα δημοφιλή hangs (ή "κρεμάσματα"), τα οποία εισήγαγαν στη ζωή μας τα Windows 95 (και τώρα και οι δύο εκδόσεις των 98). Η Δεύτερη Εκδοση, εκτός από το... bug, περιέχει νέα τεχνολογία για sharing σύνδεση στο Internet, την τελευταία έκδοση του Internet Explorer και μία πληθώρα διορθώσεων για διάφορα bugs καθώς και για την αντιμετώπιση προβλημάτων που σχετίζονται με το "millenium bug" (Y2K). Φυσικά, δεν ξεμπερδεύετε μόνο με τη Second Edition. Η Microsoft φαίνεται ότι μόνο εκ των υστέρων ελέγχει τα προϊόντα της ή ότι προτιμάει να μας παίρνει το χρήμα σε... δόσεις. Κατά τη διάρκεια του καλοκαιριού θα κυκλοφορήσει και Service Pack για την αντιμετώπιση άλλων bugs. Τα συμπεράσματα, πλέον, δικά σας. Οι συντάκτες σηκώνουν τα χέρια ψηλά...



Το MP3 καθιερώνεται

Μετά την πρακτική διάδοση του MP3 σε όλη την κοινότητα των χρηστών υπολογιστών, το ηχητικό αυτό πρότυπο νομιμοποιείται σταδιακά και στις αίθουσες των δικαστηρίων. Είναι μία εξέλιξη που απαιτεί η ψηφιακή τεχνολογία. Στις 15 Ιουνίου, η Diamond Multimedia και η "θαυματουργή" συσκευή της ονόματι RIO κέρδισαν ευνοϊκή απόφαση από περιφερειακό εφετείο των ΗΠΑ για τη συνέχιση της κυκλοφορίας του προϊόντος, παρά τις αντιδράσεις των δισκογραφικών εταιριών. Θυμίζουμε πως το RIO είναι η συσκευή που επιτρέπει τη μεταφορά και ακρόαση αρχείων MP3, όπως ακριβώς με τις κασέτες και τα CDs. Πρόκειται, δηλαδή, για ψηφιακό walkman. Σύμφωνα με τη δικαστική απόφαση, ο νόμος, ο οποίος επιβάλλει στους κατασκευαστές συσκευών ηχογράφησης ψηφιακού ήχου να ενσωματώνουν στα προϊόντα τους κώδικες περιορισμού των επανεγγραφών κατοχυρωμένης μουσικής, αναφέρεται μόνο σε κασέτες ψηφιακού ήχου ή σε CDs, όχι όμως σε ηχογραφήσεις που περιέχονται σε αρχεία υπολογιστών (στο σημείο αυτό φαίνονται τα προβλήματα που έχει προκαλέσει στη νομοθεσία τόσο το MP3 όσο και ο ψηφιακός κόσμος γενικά). Αντίπαλος της Diamond ήταν -ποια άλλη;- η RIAA (Recording Industry Association of America), η δήλωση της οποίας αναφέρει πως ο στόχος της, όταν έκανε την αγωγή εναντίον της Diamond, ήταν να προστατέψει την ανάπτυξη μίας νόμιμης αγοράς μουσικών προϊόντων στο Internet, η οποία απειλείται από τη γενικευμένη πειρατεία που λυμαίνεται το Δίκτυο. Παρ' όλα αυτά, η απόφαση είναι γεγονός και λύνει τα χέρια τόσο της Diamond όσο και άλλων εταιριών που ήδη έχουν ανακοινώσει ότι θα προβούν στην κατασκευή αντίστοιχων συσκευών.

Αντιμετωπίζοντας τον Kasparov

Ηταν μία από τις πιο αμφίρροπες αναμετρήσεις στην ιστορία. Ταυτόχρονα, όμως, ήταν και μία από τις λίγες αναμετρήσεις που ο ανθρώπινος εγκέφαλος κονταροχτυπήθηκε με την



υπολογιστική ισχύ πολλών μικροεπεξεργαστών. Μπορεί στα σημεία η τελευταία μάχη να κατακυρώθηκε υπέρ του υπολογιστή, όμως στη συνείδηση του κοινού ο άνθρωπος ήταν εκείνος που αναδείχτηκε πραγματικός νικητής. Φυσικά, ο λόγος για τη μεγάλη σκακιστική αναμέτρηση του Garry Kasparov με τον υπερυπολογιστή Deep Blue. Ο μεγάλος σκακιστής φαίνεται ότι επιστρέφει στην τεχνολογία για να δοκιμάσει τις -πράγματι ανεπανάληπτες- ικανότητές του. Μέσα στο καλοκαίρι θα πραγματοποιηθεί ένα δικτυακό παιχνίδι, στο οποίο ο Kasparov θα αντιμετωπίσει παίκτες από όλον τον κόσμο, οι οποίοι θα ενώσουν τις δυνάμεις τους για να τον νικήσουν. Το παιχνίδι θα διαρκέσει όλη τη θερινή σαιζόν και θα διεξαχθεί στο MSN. Η "Μεικτή Κόσμου" θα έχει την αρωγή τεσσάρων νεαρών ειδικών στο σκάκι, οι οποίοι θα προτείνουν απαντήσεις στις κινήσεις του Ρώσου πρωταθλητή. Επειτα από κάθε κίνηση του Kasparov, οι αντίπαλοι θα έχουν στη διάθεσή τους 18 ώρες για να ψηφίσουν την κίνηση που θα πραγματοποιηθεί στην εικονική σκακιέρα του MSN, αφού πρώτα συζητήσουν και σχεδιάσουν τη στρατηγική τους στα fora και τα chat rooms του MSN. Ο ίδιος ο Kasparov, ο οποίος βρίσκει την όλη ιδέα εξαιρετικά ενδιαφέρουσα λόγω της συνένωσης της σκακιστικής δεινότητας τόσο πολλών παικτών ταυτόχρονα, δήλωσε: "Ανεξαρτήτως από το ποιος είσαι και πού μένεις, από το αν είσαι grandmaster ή απλός παίκτης, η τεχνολογία σού δίνει τη δυνατότητα να λάβεις μέρος στο σπουδαιότερο σκακιστικό γεγονός της ιστορίας".

Νέος σκώληξ χτυπά το Internet!

Μετά τον Melissa και τον καταστροφικό Chernobyl, ένα νέο "σκουλήκι" (worm) έχει κάνει αισθητή την παρουσία του στο Internet. Πρόκειται για έναν ιό που μοιάζει με τον Melissa, αλλά τα αποτελέσματά του είναι περισσότερο καταστρεπτικά. Οι ονομασίες με τις οποίες εμφανίζεται είναι δύο: Worm.ExploreZip ή Troj_Explore.Zip. Ο εν λόγω ιός προσβάλλει κυρίως υπηρεσίες ηλεκτρονικού ταχυδρομείου χρησιμοποιώντας εντολές MAPI (Mail Application Programming Interface) και το Microsoft Outlook προκειμένου να αναπαραχθεί σε συστήματα Windows. Βασίζεται στο γεγονός ότι η μεγάλη πλειονότητα των χρηστών του Internet χρησιμοποιεί τη σύνδεσή της για την ανταλλαγή ηλεκτρονικών μηνυμάτων (e-mail). Ο ιός ενεργοποιείται αν ο χρήστης "τρέξει" το attached αρχείο του μηνύματος και, πέρα από το ότι προσβάλλει το συγκεκριμένο υπολογιστή, έχει την "εξυπνάδα" να στέλνει τον εαυτό του, απαντώντας σε όσα μηνύματα έρχονται στον ανυποψίαστο χρήστη όσο ο υπολογιστής είναι προσβεβλημένος (για το λόγο αυτό η εξάπλωσή του είναι σχετικά πιο αργή από του Melissa, καθώς εξαρτάται από τον αριθμό των μηνυμάτων που λαμβάνεται). Ετσι, κάθε χρήστης που λαμβάνει το μήνυμα του ιού πέφτει θύμα παραπλάνησης, επειδή έχει την εντύπωση ότι το μήνυμα στέλνει κάποιος γνωστός του. Λαμβάνει ένα μήνυμα από τη διεύθυνση του άλλου, το οποίο περιέχει και την εξής αθώα πρόταση: "Hi [όνομα παραλήπτη]! I received your e-mail and I shall send you a reply ASAP. Till then, take a look at the attached zipped docs. Bye". Ολος χαρά, λοιπόν, τρέχει το αρχείο και την... παθαίνει! Τι παθαίνει ακριβώς; Ο Worm.ExploreZip σβήνει κατά βούληση αρχεία Word, Excel και PowerPoint από το σκληρό δίσκο του υπολογιστή. Το ηθικό, λοιπόν, δίδαγμα αυτής της είδησης είναι: Προσέχετε πάντα τα attachments που λαμβάνετε! Δεν είναι όλα αθώα!

USB Gamepad

Από ειδικούς στην άλλη πλευρά του Ατλαντικού χαρακτηρίστηκε ως το πρώτο gamepad που προέρχεται από τον εξοπλισμό του Batman! Και δεν έχουν άδικο. Το gamepad της CH Products μοιάζει να έχει ξεφύγει από τη "θαυματουργή" ζώνη της Νυχτερίδας. Δεν είναι, όμως, μόνο το "περιτύλιγμα" που το κάνει αξιοσημείωτο αλλά και τα χαρακτηριστικά του που το καθιστούν μία καλή λύση για κάθε gamer (με εξαιρετικά προσιτή τιμή, κάτω των 10.000 δρχ.). Περνώντας σε πιο πρακτικά ζητήματα, το USB Gamepad είναι ένα κλασικό και λειτουργικό χειριστήριο, με πλήθος χρήσιμων buttons, D-pad οκτώ κατευθύνσεων και πολύ καλό "feeling" στο κράτημα. Δεν θα βρείτε περίεργες λειτουργίες και στοιχεία σε αυτό το pad, καθώς δεν προορίζεται για απαιτητικούς simulators ή αντίστοιχες εφαρμογές. Το USB Gamepad στοχεύει στον σκληροπυρηνικό χρήστη, ο οποίος θέλει να παίζει όσο το δυνατόν πιο απερίσπαστος το αγαπημένο του παιχνίδι. Τα δέκα κουμπιά που διαθέτει το χειριστήριο βρίσκονται σε θέσεις προσβάσιμες χωρίς



"ταχυδακτυλουργικά" και χωρίς να απαιτείται μεγάλη διαδικασία εκμάθησης. Ιδανικό για παιχνίδια αθλητικού περιεχομένου, καθώς και για action και arcade games, το USB Gamepad δεν έχει ανάγκη συνοδευτικού software, αφού εγκαθίσταται πολύ απλά στα Windows 98. Τέλος, μία δοκιμή θα σας πείσει αν αυτό το pad είναι προορισμένο για τον υπολογιστή σας.

Τα αποτελέσματα του διαγωνισμού μας

A	F	O	R	B	I	D	D	E	N	C	I	T	Y	Q	W	M	E
T	H	I	E	F	A	S	D	F	G	H	J	K	L	Q	W	O	R
W	R	Q	C	A	R	M	A	G	E	D	D	O	N	E	W	T	T
Z	E	D	F	L	T	H	N	M	J	Y	U	J	M	W	S	O	Y
X	T	N	C	C	Q	U	E	S	T	F	O	R	G	L	O	R	Y
C	U	H	H	O	H	U	Y	P	W	E	R	T	I	B	X	A	V
V	R	G	A	N	G	S	T	E	R	S	A	R	Y	N	N	C	O
B	N	J	O	Q	W	E	I	E	A	Q	D	E	H	J	G	E	U
N	T	Y	S	Y	T	R	C	D	F	G	H	D	N	B	N	R	Y
M	O	T	G	U	I	O	M	B	J	K	L	G	V	F	E	R	T
O	K	H	A	H	J	K	I	U	I	O	P	U	C	C	C	V	B
L	R	R	T	G	F	D	S	S	U	Y	T	A	R	E	E	W	N
M	O	E	E	Y	V	B	E	T	A	G	S	R	U	D	L	A	B
B	N	W	R	T	M	Y	U	E	I	O	P	D	G	F	T	D	S
V	D	D	K	J	H	G	F	R	S	A	Z	X	C	V	I	B	N
C	O	V	B	N	M	A	S	S	D	F	G	H	J	K	C	K	L
B	R	O	O	D	W	A	R	N	M	K	L	D	F	G	A	D	E

Όπως θα θυμάστε, στο τεύχος Μαΐου ο διαγωνισμός μας από τη στήλη "Master of Puzzles" σας χάρισε 10 αντίτυπα του παιχνιδιού Silver, προσφορά της Grup Multimedia Systems. Ας δούμε τους νικητές:

1. ΠΑΛΗΑΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ - ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ
2. ΧΑΤΖΗΑΝΤΩΝΙΟΥ ΝΙΚΟΣ - ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ
3. ΠΑΛΑΙΟΣ ΓΙΩΡΓΟΣ - ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ
4. ΜΕΤΑΞΑΣ ΑΓΓΕΛΟΣ - ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ
5. ΛΑΛΟΣ ΒΑΣΙΛΗΣ - ΑΘΗΝΑ
6. ΜΙΧΑΛΙΟΣ ΚΩΣΤΑΣ - ΧΑΪΔΑΡΙ
7. ΠΕΤΡΙΣΗΣ ΙΩΑΝΝΗΣ - ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ
8. ΚΟΝΤΗΣ ΙΩΑΝΝΗΣ - ΒΡΙΛΗΣΣΙΑ
9. ΚΟΝΤΟΓΟΥΡΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ - ΧΑΛΑΝΔΡΙ
10. ΤΡΙΑΝΤΟΣ ΔΙΟΝΥΣΗΣ - ΑΘΗΝΑ

Οι νικητές θα μπορούν να παραλαμβάνουν τα δώρα τους από τα γραφεία του "PC Master" (Λ. Συγγρού 44, Αθήνα) μέχρι τις 31 Αυγούστου. Στους νικητές της επαρχίας θα σταλούν ταχυδρομικώς. Και μην ξεχνιέστε: Ο νέος διαγωνισμός αυτού του μήνα σάς περιμένει!

Νέο chipset από τη Matrox

Μία από τις σπουδαιότερες εταιρίες στο χώρο των καρτών γραφικών κάνει δυναμικά την επανεμφάνισή της έπειτα από μία σχετική σιωπή για μεγάλο διάστημα. Ο λόγος, φυσικά, για τη Matrox, η οποία αποκάλυψε το νέο της chipset, το οποίο ονομάζεται G400 και αποτελεί το φυσικό διάδοχο του G200. Στο πνεύμα των ανταγωνιστών της (NVIDIA και S3), η Matrox ενσωματώνει στο G400 την υποστήριξη μνήμης 32MB, του AGP 4x και single-pass multitexturing (δυνατότητα επεξεργασίας δύο textures σε έναν χρόνο). Οι καινοτομίες του νέου chipset δεν περιορίζονται στα ανωτέρω, αλλά περιλαμβάνουν και τη hardware υποστήριξη bump mapping -για πρώτη φορά σε chipset-, καθώς και την ικανότητα για έξοδο σήματος σε δύο διαφορετικές οθόνες ταυτόχρονα. Το bump mapping είναι μία

τεχνική που χρησιμοποιεί το Direct 3D και κάνει τις γραφικές επιφάνειες να φαίνονται πιο αληθινές. Η ταχύτητα του RAMDAC φτάνει τα 300MHz και το chipset υποστηρίζει αναλύσεις μέχρι 2.048x1.536. Μάλιστα, η Matrox ενσωματώνει νέες λειτουργίες και στις δύο διαστάσεις, με την παράλληλη υποστήριξη δύο bus των 128-bit. Η υποστήριξη true-color rendering είναι δεδομένη, όπως και η ενσωμάτωση 8-bit stencil buffer. Οι επιδόσεις της κάρτας σε διάφορες παρουσιάσεις στο εξωτερικό είναι εντυπωσιακές σε απαιτητικές εφαρμογές όπως τα παιχνίδια και οι τίτλοι DVD. Ενώ θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές, το νέο chipset της Matrox θα βρίσκεται ήδη στα καταστήματα.

Σεμινάρια για Java στην Αθήνα

Το B.E.S.T. (Board of European Students of Technology) είναι ένας πανευρωπαϊκός φοιτητικός οργανισμός, μη κερδοσκοπικός και μη πολιτικός. Πρόκειται για ένα δίκτυο 50 Ανώτατων Εκπαιδευτικών Ιδρυμάτων, τεχνολογικής κατεύθυνσης, από 22 χώρες της Ευρώπης. Στην Ελλάδα, μέλη αυτού του δικτύου αποτελούν το Εθνικό Μετσόβιο Πολυτεχνείο, η Πολυτεχνική Σχολή του Πανεπιστημίου Πατρών και το Πολυτεχνείο Κρήτης. Σκοπός του B.E.S.T. είναι η προώθηση της "ευρωπαϊκής φιλοσοφίας" μεταξύ των Ευρωπαίων φοιτητών. Για την επίτευξη αυτού του σκοπού, όλα τα πανεπιστήμια - μέλη διοργανώνουν κάθε χρόνο εκπαιδευτικά σεμινάρια με θέματα που ενδιαφέρουν άμεσα τους αυριανούς μηχανικούς, αλλά και δραστηριότητες πολιτιστικές, ψυχαγωγικές και αθλητικές. Σε αυτές τις εκδηλώσεις λαμβάνουν μέρος φοιτητές από όλες τις γωνιές της Ευρώπης. Αυτή τη στιγμή, το B.E.S.T. Athens ετοιμάζει την τέταρτη κατά σειρά εκδήλωσή του, της οποίας το θέμα προέρχεται από το χώρο της Πληροφορικής. Πρόκειται για ένα εκπαιδευτικό σεμινάριο που θα λάβει χώρα στην Πολυτεχνειούπολη Ζωγράφου από τις 11 μέχρι τις 24 Ιουλίου 1999 με θέμα: "Teach Yourself Java 1.1 Programming in Athens".

Η γλώσσα προγραμματισμού Java είναι ευρέως διαδεδομένη, παρά το γεγονός ότι εμφανίστηκε στο χώρο της Πληροφορικής πριν από λίγα χρόνια. Χαρακτηριστικό στοιχείο της θεωρείται το ότι είναι ανεξάρτητη από το λειτουργικό σύστημα του υπολογιστή. Αυτό την κάνει ιδιαίτερα ευέλικτη. Η Java επιτρέπει τη δημιουργία προγραμμάτων με animation και γραφικά, απλά ή εξελιγμένα. Ωστόσο, το μεγαλύτερο πλεονέκτημά της είναι η δυνατότητα χρησιμοποίησής της στο Internet, καθώς επιτρέπει τη σχετικά εύκολη δημιουργία προγραμμάτων που τρέχουν σε σελίδες του Web (applets), αλλά και τον εύκολο χειρισμό πρωτοκόλλων για δικτυακές εφαρμογές (chat servers κ.λπ.). Γενικά, είναι αποδεκτό σήμερα ότι η Java αποτελεί τη γλώσσα του μέλλοντος. Το συγκεκριμένο σεμινάριο θα πραγματοποιηθεί στην Πολυτεχνειούπολη Ζωγράφου, υπό την εποπτεία του Εργαστηρίου Λογισμικού του τμήματος Ηλεκτρολόγων Μηχ. & Μηχ. Η/Υ του ΕΜΠ. Σύμφωνα με τη διδακτέα ύλη, στους συμμετέχοντες θα αναλυθούν τρόποι με τους οποίους μπορούν να δημιουργήσουν τα δικά τους Java Applets, χρησιμοποιώντας το Java Developer Kit 1.1.5. Στη διάθεση των φοιτητών θα υπάρχει υπερσύγχρονη αίθουσα Η/Υ, στην οποία θα δημιουργήσουν οι ίδιοι τις προσωπικές εφαρμογές τους. Αυτές οι εφαρμογές θα παρουσιασθούν ενώπιον κοινού στο τέλος του σεμιναρίου. Για περισσότερες πληροφορίες, μπορείτε να έρθετε σε επικοινωνία με το B.E.S.T. Athens στο τηλέφωνο 7722331 (Πολυτεχνειούπολη Ζωγράφου) ή μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου στη διεύθυνση: best@central.ntua.gr. Επίσης, μπορείτε να επισκεφτείτε τη σελίδα του B.E.S.T. στο Διαδίκτυο: http://www.BEST.eu.org

Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος

Θέλετε να γίνετε... Φαραώ;

Ετοιμαστείτε για ένα μαγευτικό ταξίδι στην αρχαία Αίγυπτο μέσα από το Pharaoh, το καινούριο παιχνίδι της Impressions (δημιουργός εταιρία του Caesar III) με τη συνεργασία της Sierra. Πρόκειται για ένα city-building παιχνίδι στρατηγικής, η δράση του οποίου εντοπίζεται στην αρχαία Αίγυπτο και πιο συγκεκριμένα στο χρονικό διάστημα από το 2900 - 700 π.Χ. Θα ξεκινήσετε από τον έλεγχο μικρών χωριών, τα οποία θα πρέπει σιγά σιγά να αναπτύξετε, καθώς και να φροντίσετε για την αύξηση του πνευματικού και γνωστικού επιπέδου των κατοίκων τους. Από το πώς θα χειριστείτε τις όποιες σχετικές επιλογές εξαρτάται και η επιτυχία σας. Απώτερος στόχος σας είναι η δημιουργία μιας ισχυρής δυναστείας μέχρι και η "γέννηση" ενός Φαραώ μέσα από αυτή. Το Pharaoh θα περιλαμβάνει αρκετά πρωτοεμφανιζόμενα -για τα παιχνίδια του είδους του- στοιχεία όπως ένα μοντέλο κατασκευής αγροκτημάτων που θα βασίζονται στα "καπρίτσια" του Νείλου (πλημμύρες, ξηρασίες κ.ά.), γιγάντια μνημεία και αρκετά επίπεδα δυσκολίας. Ακόμη θα χρησιμοποιεί γραφικά 16-bit χρώματος, μεγάλους χάρτες καθώς και ένα πολύ εύχρηστο interface. Συγκεντρωτικά τα περιεχόμενα και τα στοιχεία του παιχνιδιού:

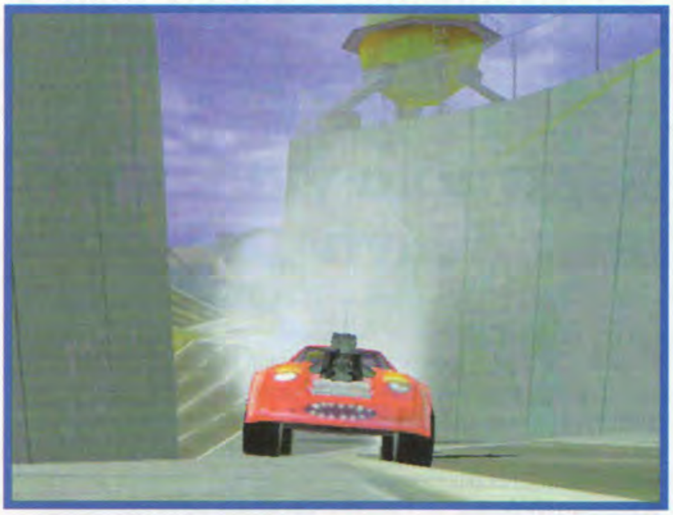
- ✔ Δημιουργία αγροκτημάτων που εξαρτώνται από τα κέφια του Νείλου.
- ✔ Κατασκευή τεράστιων μνημείων, όπως μεγάλες πυραμίδες, Σφίγγες και το templess of Luxor.
- ✔ Εξόντωση των εχθρών σας σε στεριά και θάλασσα ή απλώς δημιουργία της τέλειας αιγυπτιακής πόλης.
- ✔ Κυριαρχία στις αιγυπτιακές εργατικές τάξεις.
- ✔ Πολλαπλές campaigns, με πολλά extra σενάρια.
- ✔ Map και scenario editor.

Τέλος, οι μίνιμουμ απαιτήσεις του συστήματος είναι: Pentium 166, 32MB RAM, 4x CD-ROM drive, κάρτα οθόνης SVGA 640x480, 1MB PCI, mouse, keyboard,16-bit κάρτα ήχου.





Θάνατος στους δρόμους: Μέρος Γ΄ (και φαρμακερό)



Δεν πρόλαβε καλά καλά να κοπάσει ο σάλος (και οι σχετικές εκπομπές) από το Carmageddon 2 και η Sci έχει ήδη στα σκαριά το τρίτο μέρος της σειράς με τον τίτλο Carmageddon: The Death Race 2000.

Αν και είναι σχετικά νωρίς ακόμα για να έχουμε μια ολοκληρωμένη αντίληψη για το παιχνίδι, εντούτοις με μια πρώτη ματιά φαίνεται εκπληκτικό. Αναμένεται οπωσδήποτε να δημιουργήσει αίσθηση γύρω στα Χριστούγεννα (οπότε και τοποθετείται η κυκλοφορία του) και ασφαλώς θα αποτελέσει ένα από τα αγοραστικά hits της περιόδου εκείνης.

Ο εν λόγω τίτλος δεν είναι απλώς ένα sequel, όπως ίσως θα περίμενε κάποιος, άλλα ένα αυτόνομο, πλήρες παιχνίδι. Εχει σχεδιαστεί βασισμένο στην τελευταία λέξη της τεχνολογίας. Το χιούμορ που θα διαθέτει ξεπερνά κάθε προηγούμενο και θα περιλαμβάνει ακόμη και επιθετικά zombies! Επίσης, ο παίκτης θα μπορεί να τροποποιεί όπως αυτός θέλει τα οχήματα και τους πεζούς στο ξεκίνημα του παιχνιδιού ή ακόμη και να δημιουργεί νέα. Η engine στην οποία θα στηρίζεται το παιχνίδι θα επιτυγχάνει διπλάσιο







frame rate από αυτό του Carmageddon 2, με το ίδιο hardware. Επιπλέον θα είναι το πρώτο παιχνίδι της σειράς που θα είναι σχεδιασμένο και για on-line παιχνίδι. Τα χαρακτηριστικά που θα περιλαμβάνει θα είναι συνοπτικά:

- ✔ 45 συναρπαστικές πίστες μέσα σε 15 διαφορετικά περιβάλλοντα, συμπεριλαμβανομένων και ειδικών αποστολών αλλά και death matches αρένων.
- ✔ Αναπτυγμένο σύστημα τεχνητής νοημοσύνης.
- ✔ Πλουσιότερο περιβάλλον.
- ✔ Περισσότερους κινδύνους για τους οδηγούς.
- ✔ Μικρότερα και πιο λεπτομερή περιβάλλοντα, έτσι ώστε ο παίκτης να μη "χάνεται" εύκολα.
- ✔ Επιθετικά zombies που εμφανίζονται ξαφνικά αλλά και οπλισμένα αυτοκίνητα.

Τέλος, οι λεπτομέρειες στον τομέα των γραφικών θα είναι πρωτοφανείς και απίστευτα ρεαλιστικές. Φυσικά, θα υπάρχουν και τα ανάλογα οπτικά και ηχητικά εφέ καθώς και ανάλογη κίνηση. Σίγουρα μια κυκλοφορία που θα προσελκύσει και πάλι το ενδιαφέρον αρκετών gamers - ενώ σίγουρα θα ξεσηκώσει ξανά κάποιες (ας μην τις χαρακτηρίσω καλύτερα) διαμαρτυρίες και δακρύβρεχτες εκπομπές.



TOP TEN

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

1.	-	**FIFA 99 (1)** (EA SPORTS)	☆☆☆☆☆ SIMULATION
2.	▲	**RED ALERT/AFTERMATH (3)** (WESTWOOD)	☆☆☆☆☆ STRATEGY
3.	▲	**STARCRAFT/BROODWAR (8)** (BLIZZARD)	☆☆☆ STRATEGY
4.	-	**BALDUR'S GATE (4)** (INTERPLAY)	☆☆ ADVENTURE
5.	▼	**RESIDENT EVIL 2 (2)** (CAPCOM)	☆☆☆ ACTION
6.	-	**COMMANDOS (6)** (EIDOS)	☆ STRATEGY
7.	▲	**NBA LIVE 99 (9)** (EA SPORTS)	☆☆☆☆☆ SIMULATION
8.	▼	**SIM CITY 3000 (7)** (MAXIS)	☆☆☆☆ STRATEGY
9.	▼	**AGE OF EMPIRES/RISE OF ROME (5)** (MICROSOFT)	☆☆☆ STRATEGY
10.	▲	**CHAMPIONSHIP MANAGER 3 (-)** (EIDOS)	☆ SIMULATION

Εντός παρενθέσεως αναγράφεται η θέση που κατέλαβε το παιχνίδι τον προηγούμενο μήνα. Τα αστέρια συμβολίζουν τους συνεχόμενους μήνες κατά τους οποίους το παιχνίδι βρίσκεται στο TOP TEN.

▲ Το παιχνίδι ακολουθεί ανοδική πορεία.
▼ Το παιχνίδι ακολουθεί καθοδική πορεία.
- Το παιχνίδι παραμένει σταθερό στο TOP TEN.

ΤΑ 5 ΚΑΛΥΤΕΡΑ GAMES ΑΝΑ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ

ADVENTURE/RPG
1. (1) BALDUR'S GATE
2. (2) FINAL FANTASY 7
3. (3) REDGUARD
4. (-) GRIM FANDANGO
5. (4) THIEF: THE DARK PROJECT

SIMULATION
1. (1) FIFA 99
2. (2) NBA LIVE 99
3. (5) CHAMPIONSHIP MANAGER 3
4. (3) NEED FOR SPEED 3
5. (-) TOCA 2

STRATEGY
1. (1) RED ALERT/AFTERMATH
2. (5) STARCRAFT/BROODWAR
3. (3) COMMANDOS
4. (4) SIM CITY 3000
5. (2) AGE OF EMPIRES/RISE OF ROME

ACTION
1. (1) RESIDENT EVIL 2
2. (3) CARMAGEDDON 2
3. (-) QUAKE 2
4. (-) HALF-LIFE
5. (4) UNREAL

TOP 5 ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΩΝ

1. OFFICIAL F1 RACING
2. BALDUR'S GATE (TALES OF THE SWORD COAST)
3. STAR WARS: PHANTOM MENACE
4. FLEET COMMANDER
5. NEED FOR SPEED 4

Ευχαριστούμε τα καταστήματα Multirama, Παπασωτηρίου, Μέτρον και Computers Game Club για τη συνεργασία τους στην κατάρτιση αυτού του TOP-5.

ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

Τη μεταφορά της γνωστής κωμικής ταινίας Austin Powers: O κατάσκοπος που γύρισε από ...τρίο, πρόκειται να δούμε σύντομα στις οθόνες των υπολογιστών μας από τη Sierra, με τίτλο Austin Powers: Operation Trivia. Μην περιμένετε όμως κάποιο παιχνίδι δράσης σχετικό με την ταινία, καθώς πρόκειται απλώς για ένα trivia παιχνίδι, στο οποίο καλείστε να δοκιμάσετε τις γνώσεις σας σε γεγονότα που διαδραματίστηκαν στις δεκαετίες '60-'90.

Στο προηγούμενο τεύχος και από αυτή τη στήλη είχε γίνει μια πρώτη παρουσίαση του FIFA 2000. Η CD-Media, η εταιρία που αντιπροσωπεύει τα προϊόντα της Electronic Arts στην Ελλάδα, μας ενημέρωσε σχετικά με την επερχόμενη κυκλοφορία του στη χώρα μας. Το παιχνίδι, λοιπόν, όταν κυκλοφορήσει στην ελληνικά αγορά, θα έχει εξελληνιστεί πλήρως, καθώς η γνωστή εταιρία προτίθεται να το εμπλουτίσει με ελληνικό μενού, μετάδοση του αγώνα στην ελληνική γλώσσα και άλλες ανάλογες προσθήκες. Η κυκλοφορία του παιχνιδιού αναμένεται στη γνωστή -για τα παιχνίδια FIFA- χρονική περίοδο, δηλαδή γύρω στα Χριστούγεννα.



Το μόνο που χρειάζεται είναι λίγη υπομονή.

Η GT Interactive ανακοίνωσε την κυκλοφορία ενός add-on για το Unreal, ονόματι Unreal Mission Pack: Return to Na Pali. Αφού λοιπόν ολοκληρώσατε με επιτυχία την αποστολή σας στο πρώτο παιχνίδι, βρίσκεστε μέσα στο UMS Bodega Bay, ένα πολεμικό starship, το οποίο έχει αναλάβει μια εξαιρετικά σημαντική αποστολή στον πλανήτη από όπου μόλις δραπετεύσατε: Ενα άλλο διαστημικό σκάφος έχει προσκρούσει στην επιφάνεια



του Na Pali και το σκάφος σας έχει αναλάβει να περισυλλέξει ό,τι έχει διασωθεί από αυτό το διαστημικό "ναυάγιο". Μια λοιπόν και ο κυβερνήτης του γνωρίζει πως είστε ένας κατάδικος που το έσκασε και έχει άριστες τοπογραφικές γνώσεις για τον πλανήτη αυτό, σας αναθέτει να βρείτε το "ναυαγισμένο" διαστημόπλοιο και ως αντάλλαγμα θα σας δοθεί χάρη! Στην προσπάθειά σας αυτή θα έχετε την πολύτιμη βοήθεια τριών ολοκαίνουριων όπλων. Ακόμη το παιχνίδι θα περιλαμβάνει 3 νέους "κακούς" και 17 ολοκαίνουρια επίπεδα. Τι λέτε, λοιπόν, είστε έτοιμοι για νέες περιπέτειες στον εκπληκτικό κόσμο του Unreal;

Νέο Nascar στα σκαριά

Φαίνεται πως τα παιχνίδια αυτοκινήτου που είναι επηρεασμένα από το Nascar Racing εξακολουθούν να χρήζουν ιδιαίτερης προσοχής από τις κατασκευάστριες εταιρίες. Ετσι, λοιπόν, μετά την πρόσφατη κυκλοφορία δύο σχετικών τίτλων (Nascar Racing 99 και Nascar Revolution), η EA Sports ετοιμάζει ακόμη έναν τίτλο (και τον δεύτερο δικό της για φέτος) ονόματι Nascar Road Racing. Στο παιχνίδι αυτό ο παίκτης θα έχει τη δυνατότητα να συναγωνιστεί τους 26 καλύτερους οδηγούς της κατηγορίας σε κούρσες υψηλών ταχυτήτων μέσα σε πόλεις (δεν είπε κανείς να προσέχουμε και τους πεζούς, έτσι δεν είναι;). Τσίτα τα γκάζια, λοιπόν, -μην ξεχνάτε πού και πού να ρίχνετε και καμία συγκρουσούλα στους αντιπάλους σας- και καλό τρέξιμο μέσα στις 12 φανταστικές πίστες-δρόμους. Από την άλλη, οι όχι ιδιαίτερα υψηλές για την εποχή απαιτήσεις [Windows 95/98, 133MHz Pentium, 200MHz Cyrix 6x86 ή AMD K6 επεξεργαστής, 32MB RAM -16MB για επεξεργαστή άνω των 200MHz, 4x CD-ROM drive, High Color (65.5K color capable 2MB PCI video card με δυνατότητα απεικόνισης High Color (65,5K color) και συμβατή με DirectDraw, 75MB ελεύθερος χώρος στο σκληρό δίσκο, κάρτα ήχου συμβατή με DirectX 6.1)], καθώς και τα εξελιγμένα και εύχρηστα game controls καθιστούν το Nascar Road Racing ένα από τα υποψήφια top driving games. Εν συντομία τα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού αυτού είναι:

- ✔ Οι 26 καλύτεροι Nascar car drivers.
- ✔ 12 custom-designed δρόμοι-πίστες που προσφέρουν μεγάλη ποικιλία αγωνιστικού περιβάλλοντος.
- ✔ Πολύ καλός έλεγχος των οχημάτων, χωρίς να πρέπει να γίνει απαραίτητα χρήση κάποιου gamepad.
- ✔ Δεν ζητάει "τον ουρανό με τ' άστρα" για να τρέξει.
- ✔ Πολλές οπτικές γωνίες και κάμερες.
- ✔ Instant Replay.

PC





AGE OF EMPIRES II: THE AGE OF KINGS

Από τη Microsoft

Ο "χρυσός αιώνας" των βασιλιάδων αρχίζει το φθινόπωρο που μας έρχεται...

Το είδαμε για πρώτη φορά στις οθόνες μας κάπου στα μέσα του '97. Ο τίτλος ξεπέρασε σε πωλήσεις τα 2.000.000 αντίτυπα και "κατατρόπωσε" τους εχθρούς του (Dark Reign και Total Annihilation) κερδίζοντας τον τίτλο του καλύτερου real time strategy του 1998. Ο λόγος για το πολυσυζητημένο (και πολυπαιγμένο!) Age of Empires.

Δύο χρόνια μετά την επιτυχία του τελευταίου, θα απολαύσουμε τη συνέχεια της σειράς με την κυκλοφορία του Age of Empires II: The Age of Kings. Εάν η Ensemble Studios δεν καθυστερήσει στο χρονοδιάγραμμά της, τον ερχόμενο Οκτώβριο θα ζήσουμε τις θρυλικές μάχες των λαών του Μεσαίωνα με βελτιωμένα γραφικά και gameplay.



Οι δημιουργοί του παιχνιδιού υποστηρίζουν ότι έχουν διορθωθεί όλα εκείνα τα μελανά στοιχεία που έκαναν το πρώτο AoE να απέχει από το τέλειο. Τα σενάρια των campaigns πλέον είναι λογικά και συνδέονται μεταξύ τους (εμπρός στο δρόμο που χάραξε το Starcraft), το AI των αντιπάλων σας αλλά και των υπηκόων σας θα είναι βελτιωμένο, ενώ η διπλωματία και το εμπόριο θα σας χαρίσουν τη νίκη σε πολλές περιπτώσεις.

Ας πάρουμε όμως τα πράγματα από την αρχή. Η χρονική περίοδος κατά την οποία θα εξελίσσεται το παιχνίδι θα είναι τα χρόνια του Μεσαίωνα, αμέσως μετά την πτώση της Ρωμαϊκής αυτοκρατορίας (εκεί δηλαδή όπου τελειώνει το expansion του αρχικού τίτλου Age of Empires: The Rise of Rome). Θα μπορείτε να επιλέξετε μεταξύ 13 πολιτισμών: των Βρετανών, των Βυζαντινών, των Κελτών, των Κινέζων, των Φράγκων, των Γότθων, των Γιαπωνέζων, των Μογγόλων, των Περσών, των Σαρακηνών, των Τευτόνων, των Τούρκων και των Βίκινγκς. Ο καθένας από αυτούς θα έχει το δικό του special unit (για τους Ιάπωνες λ.χ. θα είναι οι Σαμουράι ενώ για τους Τούρκους οι... Γενίτσαροι!) καθώς και κάποια τεχνολογικά και εξοπλιστικά πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα (π.χ. οι Βρετανοί θα έχουν φθηνότερα Town Centers και οι βοσκοί τους θα δουλεύουν γρηγορότερα, αλλά δεν θα έχουν units οπλισμένα με μπαρούτι, ενώ οι Τούρκοι θα μπορούν να μαζεύουν πολύ γρήγορα χρυσάφι αλλά δεν θα έχουν στη διάθεσή τους pikemen απαραίτητους για την απώθηση του εχθρικού ιππικού).



Επιτέλους, θα μπορείτε να εκμεταλλευτείτε το πλεόνασμα της παραγωγής κάποιου αγαθού, αφού το εμπόριο μεταξύ των συμμάχων σας θα είναι όχι μόνο εφικτό αλλά και πολύ επικερδές. Η διπλωματία επίσης δεν θα έχει διακοσμητικό ρόλο, αλλά θα είναι καθοριστική στην οριοθέτηση συνόρων και την επίτευξη συμφωνιών εκεχειρίας μεταξύ των αντιπάλων.

Μεγάλες αλλαγές θα υπάρχουν και στα τεχνικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού με πολύ προσεγμένα γραφικά και ήχο. Θα υπάρχουν αρκετά επίπεδα zoom, ενώ τα κτίρια θα έχουν το σωστό μέγεθος αναλογικά με το ύψος των ανθρώπων. Προστίθενται επίσης αρκετά ζώα (όπως πουλιά, δελφίνια κ.ά.) καθώς και γυναίκες που μας λύνουν την απορία του τρόπου αναπαραγωγής στο αρχικό AoE.

Τέλος, ας ελπίσουμε ότι το gameplay θα είναι όπως το περιγράφουν οι δημιουργοί του παιχνιδιού σε συνεντεύξεις τους στο Διαδίκτυο. Υποστηρίζουν ότι το pathfinding των στρατιωτών θα λειτουργεί σωστά και δεν θα απαιτείται συνεχής παρακολούθηση των units από το χρήστη. Επιπλέον θα υπάρχει ένας αριθμός σχηματισμών κατά την κίνηση και τη μάχη των αντρών που ελέγχετε, με αποτέλεσμα η αναπαράσταση των μαχών να είναι πιο ρεαλιστική. Η δε καταστροφή των εχθρικών οχυρών/πόλεων δεν θα είναι εύκολη υπόθεση, αφού θα πρέπει να στηθούν πολεμικές μηχανές (θα τις λειτουργεί μεγάλος αριθμός αντρών) από τον επιτιθέμενο, ενώ ο πολιορκημένος θα μπορεί να οχυρωθεί σε πυργίσκους και φυλάκια, τα οποία θα αυξάνουν τις αμυντικές ικανότητές του. Τα παραπάνω σε συνδυασμό με τον αυξημένο αριθμό κτιρίων (κυρίως πα-





ραγωγής αγαθών, λ.χ. ο ανεμόμυλος) και των τρόπων εξασφάλισης τροφής (π.χ. η βοσκή και τα παρελκόμενά της - κρέας, γάλα) είναι μόνο μερικά από τα νέα στοιχεία που θα εμπλουτίσουν τον τίτλο.

Η ταυτόχρονη κυκλοφορία των Dark Reign II, Total Annihilation: Kingdoms και Age of Empires II: The Age of Kings θα έχει ως αποτέλεσμα -για ακόμη μία φορά- το "κονταροχτύπημα" των τριών αυτών μεγάλων αντιπάλων. Ας ευχηθούμε νικητής αυτής της "μονομαχίας" να είναι ο καταναλωτής...

Του Αντώνη Σκουλικάρη

TACTICAL MANAGER 2

Από την Talking Birds

Ο νέος διάδοχος του CM 3;



Τον τελευταίο καιρό παρατηρείται έντονη δραστηριότητα από πλευράς εταιριών παραγωγής παιχνιδιών στον τομέα των football management simulations, η οποία έφτασε στην κορύφωσή της με την κυκλοφορία του Championship Manager 3, που ήδη έχουμε παρουσιάσει σε προηγούμενο τεύχος μας. Αν και θεωρητικά το CM3 αποτελεί ό,τι καλύτερο έχει κυκλοφορήσει σε football management game στον τομέα των γραφικών και του gameplay, εντούτοις πολλά καινούρια παιχνίδια φιλοδοξούν να το "εκθρονίσουν" από την πρώτη θέση, μεταξύ των οποίων και το Tactical Manager 2.

Το ΤΜ2 δεν έχει να ζηλέψει τίποτα από ένα σύγχρονο παιχνίδι της κατηγορίας του, καθώς περιλαμβάνει όλα τα απαραίτητα στοιχεία ενός τίτλου με αξιώσεις για την κορυφή. Ετσι, για άλλη μία φορά θα έχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε την/τις ομάδα/ες της αρεσκείας σας και να την/τις οδηγήσετε, βασιζόμενοι στο αλάνθαστο (;) προπονητικό ένστικτό σας, στην επίτευξη των στόχων της/τους, κατακτώντας πρωταθλήματα και κύπελλα μέσα σε μια περιορισμένη χρονικά σαιζόν. Φυσικά, ως γνήσιος manager, θα έχετε στη διάθεσή σας ένα πλήθος extra επιλογών όπως αναλυτικές περιγραφές της δυναμικότητας της ομάδας σας αλλά και των παικτών σας, δυνατότητα μεταγραφών και ανανέωσης συμβολαίων των πολύτιμων ποδοσφαιρικών μονάδων σας, ατομικές προπονήσεις και συστήματα και γενικά οτιδήποτε χρήσιμο μπορείτε να φανταστείτε. Είναι βέβαιο ότι οι φανατικοί του είδους θα βρεθούν αμέσως στο στοιχείο τους και δεν θα χρειαστούν ιδιαίτερη εξοικείωση με τα menus του παιχνιδιού. Οι νέοι, από την άλλη πλευρά, ενδέχεται να μην αντιμετωπίσουν ιδιαίτερο πρόβλημα καθώς το αναλυτικότατο σύστημα βοήθειας του παιχνιδιού εξηγεί και την τελευταία λεπτομέρεια.





Μέχρι εδώ το ΤΜ2 δεν φαίνεται να ξεχωρίζει από τους προκατόχους του, οι εκπλήξεις όμως μόλις τώρα αρχίζουν. Πρώτα απ' όλα το real time σύστημα διεξαγωγής των πρωταθλημάτων λειτουργεί ανέλπιστα καλά, προσδίδοντας μια ξεχωριστή ποδοσφαιρική νότα στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού, καθώς ανεξάρτητα των ενεργειών σας ενδιάμεσα των αγώνων συμβαίνουν παράλληλα πολλά άλλα γεγονότα που αφορούν στις αντίστοιχες κινήσεις των αντίπαλων ομάδων και όχι μόνο. Μοναδικό αρνητικό στοιχείο αποτελεί το γεγονός ότι το πλήθος και η ταχύτητα αυτών των events πολλές φορές δεν σας επιτρέπουν να τα παρακολουθήσετε σωστά και ως εκ τούτου να πράξετε τα δέοντα στη δική σας ομάδα.

Η ποικιλία ομάδων και πρωταθλημάτων στο ΤΜ2 είναι τεράστια και θα ικανοποιήσει και τους πιο απαιτητικούς gamers καθώς το παιχνίδι διαθέτει ούτε λίγο ούτε πολύ 1.050+ clubs, 30 πρωταθλήματα, 60 κατηγορίες και 20 κύπελλα, συμπεριλαμβανομένου και του Παγκόσμιου, ενώ ο συνολικός αριθμός παικτών ανέρχεται στους 30.000. Τα νούμερα εδώ μιλάνε μόνα τους. Βέβαια, υπάρχει και μια μικρή παρασπονδία που οφείλουμε να επισημάνουμε και έχει να κάνει με την ενημέρωση της database του παιχνιδιού που είναι ολίγον τι εκτός χρόνου (τουλάχιστον στην preview έκδοση που είχαμε στα χέρια μας). Σύμφωνα όμως με την εταιρία, το πρόβλημα αυτό θα λυθεί στην ολοκληρωμένη version του παιχνιδιού, στην οποία θα υπάρχει δυνατότητα συνεχούς ανανέωσης της database των ομάδων, κατεβάζοντας τα απαραίτητα αρχεία από το site του παιχνιδιού.

Τέλος, τα γραφικά και ο ήχος του ΤΜ2, όπως ήταν αναμενόμενο, κυμαίνονται σε μέτρια επίπεδα, γεγονός που δεν μας εξέπληξε ιδιαίτερα, μια και η φιλοσοφία τέτοιων games επικεντρώνεται ως επί το πλείστον στο management κομμάτι. Ιδιαίτερης μνείας χρήζει και η AI του παιχνιδιού, η οποία είναι ιδιαίτερα υψηλή και θα χρειαστεί να επιστρατεύσετε όλες τις ικανότητές σας, προκειμένου να αντιμετωπίσετε με επιτυχία τα συστήματα

του υπολογιστή (π.χ. στην περίπτωσή μας δεν κατορθώσαμε να πάρουμε ούτε μία νίκη με την ΑΕΚ - μάλλον είχε βάλει το χεράκι του ο Τουλιάς στο CD, δεν εξηγείται αλλιώς!!!).

Το TM2 αναμένεται μέσα στο '99, αν και δεν αποκλείεται να κυκλοφορήσει τελικά τη νέα χιλιετία. Πρόκειται για ένα φιλόδοξο παιχνίδι, που διαθέτει όλα τα προσόντα για να αγγίξει την κορυφή, αλλά μάλλον θα πρέπει να περιμένουμε την τελική έκδοσή του για να διαπιστώσουμε με σιγουριά του λόγου το αληθές.

Του Κώστα "Bandit" Σπυρόπουλου

CLANS

Από τη Strategy First

Θα ξεπεράσει το Diablo;

Από την πρώτη στιγμή που κυκλοφόρησε το Diablo, πολλοί υποστήριξαν ότι θα ακολουθήσουν συνέχειές του τα προσεχή χρόνια, όπως άλλωστε έγινε παλαιότερα με το Wolfenstein (ή το Doom, αν προτιμάτε). Ετσι, αυτές τις μέρες αναμένεται η κυκλοφορία ενός από τα πρώτα Diablo-clones στην ιστορία των games, του Clans.

Το σενάριο έχει ως εξής: Ο κόσμος στον οποίο ζούσατε εσείς και η φυλή σας βρίσκεται τώρα σε τεράστιο κίνδυνο. Οι 4 φυλές (Clans) που ζούσαν ειρηνικά τόσο καιρό, πρέπει να στραφούν ενάντια σε έναν αρχαίο κακό δαίμονα, που εμφανίστηκε για να καταστρέψει την ανθρωπότητα αλλά και εναντίον των ίδιων των εαυτών τους. Ο κόσμος έχει γεμίσει παντού με δυστυχία, φτώχεια, πείνα και αίμα αθώων. Ο μόνος τρόπος για να σταματήσει αυτό το κακό είναι κάποιος να πάει στο κάστρο που βρίσκεται στα "Misty Mountains" και να βρει εκεί τα μοναδικά artifacts που μπορούν να γυρίσουν τον κόσμο στην παλιά του ευτυχία, σκοτώνοντας το σατανικό δαίμονα! Ομως, μέχρι στιγμής, κάθε προσπάθεια οποιασδήποτε Clan να βρει και να γυρίσει στην πατρίδα του με κάποιο από τα artifacts έχει αποτύχει παταγωδώς, μια και το κάστρο το φυλάει ο δαίμονας. Ετσι, όλες οι Clans αποφασίζουν να στείλουν το μεγαλύτερο πολεμιστή-μάγο τους, για να βρει τα artifacts και να καταστρέψει τον δαίμονα...

Οπως ίσως καταλάβατε, στο παιχνίδι θα μπορείτε να διαλέξετε κάποιον χαρακτήρα μέσα από τις 4 Clans που υπάρχουν, οι οποίες είναι: Barbarians, Warriors, Elves και Dwarves. Κάθε φυλή έχει ξεχωριστές δυνάμεις και αδυναμίες. Ετσι, ο Stoneskin, ο πρωταθλητής των Βαρβάρων, είναι πολύ δυνατός, έχει τεράστια αντοχή στα χτυπήματα των εχθρών του (μεγάλο vitality) και χρησιμοποιεί πολύ καλά το σπαθί και το τσεκούρι, αλλά η μαγεία του δεν είναι αρκετά δυνατή. Ο Alaric, ο μεγαλύτερος πολεμιστής των Warriors, είναι πολύ καλός στο σπαθί και έχει κάποιες ικανότητες μαγείας. Ο Leyander, ο εκπρόσωπος των Elves, είναι ο μεγαλύτερος μάγος του παιχνιδιού, μια και, αν συνδυάσουμε το ότι ασχολείται με τη μαγεία από τότε που γεννήθηκε με τη φυσική ικανότητα των Elves στη μαγεία, δεν μπορούμε παρά να καταλήξουμε σε αυτόν. Ακόμα, ο Leyander έχει κάποιες ικανότητες στις πολεμικές τέχνες (να που έκαναν τους Elves Γιαπωνέζους και Κινέζους). Τέλος, ο Thorfinn, ο εκλεκτός των Dwarves, είναι σπεσιαλίστας στη χρήση του τσεκουριού και πολύ δυνατός, αλλά, όπως και ο Stoneskin, δεν τα πάει και πολύ καλά με τη μαγεία. Κάθε χαρακτήρας, όπως καταλαβαίνετε, θα είναι μια ξεχωριστή εμπειρία για τον παίκτη, μια και όλοι είναι αρκετά διαφορετικοί μεταξύ τους.





Από τα παραπάνω φαίνεται ότι μερικοί από τους χαρακτήρες θα μπορούν να χρησιμοποιούν μαγεία, ενώ κάποιοι άλλοι όχι. Μερικά από τα spells που "έχουν βγει στη φόρα" είναι τα Fireball, Lighting Bolt, Meteor Rain και Confusion. Τα δύο πρώτα είναι τα γνωστά spells από τα διάφορα CRPGS, το Meteor Rain ρίχνει κομμάτια από πέτρα πάνω στους εχθρούς σας, ενώ το τελευταίο πιο "πρωτότυπο" spell κάνει τους εχθρούς σας να μείνουν ακίνητοι για λίγο, επιτρέποντάς σας να τους σκοτώσετε γρήγορα ή να τρέξετε μακριά. Για να μάθετε ένα spell, θα πρέπει να βρείτε τον σχετικό scroll και να τον διαβάσετε. Σημειώστε ότι κάθε spell έχει 5 levels, από τα οποία το πρώτο είναι το μικρότερο ενώ το τελευταίο το μεγαλύτερο. Για να ανέβετε level σε ένα spell, δηλαδή να γίνετε καλύτεροι σε αυτό, δεν έχετε παρά να συνδυάσετε 2 scrolls του ίδιου spell. Ετσι, συνδυάζοντας έναν scroll 3ου level με έναν 1ου φτιάχνετε έναν scroll 4ου, τον οποίο διαβάζοντας μαθαίνετε το συγκεκριμένο spell στο 4ο level. Τέλος, το ποσοστό των spells που θα μπορείτε να κάνετε στο παιχνίδι εξαρτάται από το mana σας όπως ακριβώς και στο Diablo.

Γενικά, το παιχνίδι είναι ένα hack and slash RPG (αν μου επιτρέπετε την ονομασία), στο οποίο θα πρέπει να σκοτώνετε ό,τι βρίσκεται μπροστά σας (οτιδήποτε τέλος πάντων δεν είναι φιλικό απέναντί σας). Στα dungeons, εκτός των εχθρών σας, θα μπορείτε να συναντήσετε μαγικά αντικείμενα (κυρίως rings) που αυξάνουν τα attributes σας, μαγικά όπλα και φυσικά χρυσό, ενώ σε άλλες περιοχές υπάρχουν διάφοροι NPCS που μπορούν να σας βοηθήσουν στα quest σας, είτε με πληροφορίες είτε με εμπορεύματα.

Τα γραφικά του παιχνιδιού, δυστυχώς, δεν θα είναι 3D accelerated. Αυτό όμως μη σας θορυβεί γιατί, αν πιστέψουμε την εταιρία, το παιχνίδι περιέχει την καλύτερη engine για γραφικά χωρίς 3D acceleration. Ετσι, μπορείτε να δείτε σκιές στους τοίχους από εσάς ή τα τέρατα που σας κυνηγάνε, αλλά και τα διάφορα objects και πρόσωπα που συναντάτε από

ADVENTURE UPDATE

Ας ξεκινήσουμε από την Infogrames. Στο προηγούμενο τεύχος είχαμε αναφερθεί στην εξαγορά της Accolade στην Αμερική. Ε, λοιπόν, αγόρασε επίσης την αγγλική Gremlins και την αυστραλιανή Melbourne House, αποκτώντας έτσι άμεση πρόσβαση σε αυτές τις τρεις σημαντικές ηπείρους. Φαίνεται ότι η εταιρία έχει γιγαντωθεί για τα καλά, μια και παρουσιάζει τα μεγαλύτερα κέρδη από όλες τις άλλες του είδους παγκόσμια. Μάλλον είχα υποτιμήσει το αγοραστικό κοινό της Ευρώπης τα τελευταία χρόνια.

Η δεύτερη είδηση συγκλονίζει με την πρώτη ματιά. Τα κέρδη από τη βιομηχανία των παιχνιδιών έχουν φτάσει σε απόσταση αναπνοής από τα αντίστοιχα των εταιριών που φτιάχνουν ταινίες για τον κινηματογράφο. Σύμφωνα με όλες τις έρευνες, το επόμενο οικονομικό έτος τα κέρδη των παιχνιδιών θα υποσκελίσουν αυτά των ταινιών. Για να λέμε όμως τα πράγματα με το όνομά τους, στην ίδια κατηγορία εντάσσουν και τα παιχνίδια των PCs και αυτά των κονσολών, ενώ τα κέρδη των βιντεοταινιών τα μετράνε ως ξεχωριστό είδος.

Οι πρώτες πληροφορίες έλεγαν ότι τελικά θα κυκλοφορούσε ένα νέο Larry από τη Sierra. Ωστόσο, σύμφωνα με τα τελευταία νέα, ο Al Lowe αποχώρησε οριστικά από τη Sierra, οπότε και το νέο Larry μάλλον δεν θα βγει. Αντίθετα, εντείνονται οι φήμες ότι παρά τα όποια προβλήματα σχέσεων μεταξύ της Jensen και της Sierra είχαν δει το φως της δημοσιότητας, τελικά η Sierra, μετά την τρομερή απήχηση που είδε ότι έχει το Gabriel Knight 3, σχεδιάζει και ένα τέταρτο της σειράς και στη σκέψη αυτή συναίνεσε και η Jane Jensen!

Πιο σημαντική όμως θεωρώ την εξής είδηση, την οποία μεταφέρω με κάθε επιφύλαξη. Συνεχής ροή πληροφοριών έχει δημιουργήσει τη βεβαιότητα ότι η LucasArts ετοιμάζει ήδη ένα νέο adventure και ότι αυτό ίσως είναι το Monkey Island 4. Μακάρι να είναι αλήθεια, καθώς μία τέτοια κίνηση της εταιρίας θα δώσει νέα ώθηση στα adventures, αλλά δυσκολεύομαι πολύ να την πιστέψω. Ηθελα να αναφέρω την είδηση αυτή και στο προηγούμενο τεύχος, αλλά είπα να την αφήσω, μια και μου φαινόταν απίθανη. Τελευταία όμως οι σχετικές πληροφορίες γίνονται όλο και πιο επίμονες. Και σαν μην έφταναν όλα αυτά υπάρχουν φήμες ότι ένα ακόμη sequel του Maniac Mansion, του πρώτου adventure που δημιούργησε η LucasArts, βρίσκεται υπό δημιουργία. Δεν έχουμε παρά να περιμένουμε και το μέλλον θα δείξει...

Τελευταίες πληροφορίες από την GT Interactive αναφέρουν ότι το DISCWORLD NOIR έχει πάει για χρυσό, δηλαδή βρίσκεται ένα βήμα πριν από την τελική κυκλοφορία του, που έχει οριστεί για το τέλος Ιούνη. Ετσι, όταν εσείς διαβάζετε αυτές τις γραμμές, το παιχνίδι μάλλον θα έχει κυκλοφορήσει.

Επίσης τέλη Ιούνη πρέπει να έχει κυκλοφορήσει το Might & Magic 7, το οποίο θα περιέχει ένα νέο σύστημα μαχών που επιτρέπει στους παίκτες να διαλέξουν ανάμεσα σε real time ή turn-based μάχες. Το παιχνίδι θα περιέχει επίσης 26 νέα τέρατα.

Μια και το τεύχος αυτό θα σας κρατήσει παρέα όλο το καλοκαίρι, ας δούμε τι νέα adventures και RPGs περιμένουμε ...





REVENANT

Εχουμε και λέμε λοιπόν:

1. **20.000 LEAGUES: THE ADVENTURE CONTINUES (SouthPeak Interactive/Orbital Studios).** Το παιχνίδι αρχικά ήταν να κυκλοφορήσει μέσα στο φθινόπωρο, οι τελευταίες πληροφορίες ωστόσο λένε ότι θα κυκλοφορήσει μάλλον την άνοιξη του 2000. Η μεγάλη έκπληξη ήρθε από τη SouthPeak, που ανακοίνωσε ότι τελικά θα το κυκλοφορήσει μόνο σε DVD. Αν κάτι τέτοιο είναι αλήθεια, το παιχνίδι θα είναι το πρώτο του είδους που θα κυκλοφορήσει αποκλειστικά σε DVD, διαμορφώνοντας έτσι νέα δεδομένα στο χώρο.
2. **AMEN: THE AWAKENING (Cavedog Entertainment).** Αν και κανείς ακόμη δεν έχει καταλάβει το είδος του παιχνιδιού, η εταιρία επιμένει ότι είναι action adventure game (προσωπικά αμφιβάλω και νομίζω ότι θα είναι μάλλον ένα εξευγενισμένο action game, αλλά αφού επιμένουν...) και ότι θα δώσει νέα ώθηση στα παιχνίδια αυτά. Αναμένεται να κυκλοφορήσει μέσα σε αυτό το καλοκαίρι.
3. **ATLANTIS 2 (Cryo Interactive).** Η συνέχεια του επιτυχημένου εμπορικά Atlantis έχει προγραμματιστεί για τον Νοέμβρη.
4. **BIG BROTHER (Media X).** Ακόμη το περιμένουμε, αν και αρχικά είχε ανακοινωθεί ότι θα κυκλοφορούσε την άνοιξη. Βασισμένο στον οργουελιανό κόσμο, υπόσχεται πρωτοφανή real time δράση για παιχνίδι του είδους.
5. **CYDONIA DVD (DreamCatcher/Aneiva).** Προσωπικά δεν έχω δει ακόμη το παιχνίδι σε CD. Η κυκλοφορία του sci-fi αυτού adventure σε DVD όλο και μετατοπίζεται προς τα πίσω χρονικά.
6. **DISCWORLD NOIR (GT Interactive/Perfect Entertainment).** Αρχικά ήταν να κυκλοφορήσει την άνοιξη που πέρασε, αλλά τελικά πρέπει να κυκλοφορήσει αυτές τις μέρες. Με νέα 3D γραφικά θα βασίζεται περισσότερο στη συλλογή των σωστών στοιχείων-πληροφοριών παρά στη χρήση κάποιων αντικειμένων.
7. **FAUST (Arxel Tribe).** Από τους δημιουργούς του Ring, το περιμένουμε μέσα στο φθινόπωρο.

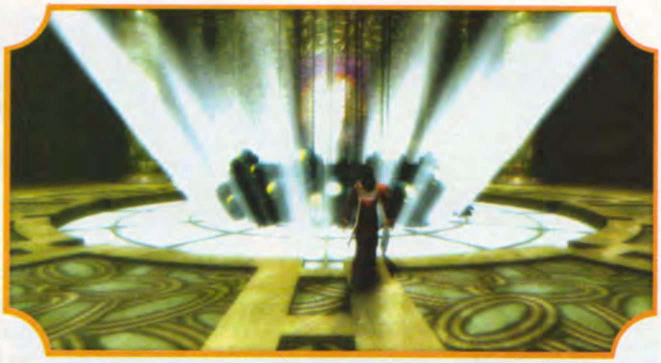
>>>>>>>>>>> 27

όλες τις πλευρές τους (αφού είναι 3D). Φυσικά, μπορεί να είναι η καλύτερη engine για μη 3D γραφικά, αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι φτάνει τα standards παιχνιδιών που υποστηρίζουν 3D acceleration γραφικά. Τέλος πάντων, μόνο όταν δούμε το παιχνίδι θα ξέρουμε.

Τέλος, το multiplayer mode του παιχνιδιού αναμένεται πολύ καλό, αν και όχι τόσο πρωτότυπο. Το πιο σημαντικό feature είναι η επιλογή Gold Rush, που υποστηρίζει 4 παίκτες μέσω Internet. Σε αυτό το objective κάθε παίκτης πρέπει να μαζέψει όσο περισσότερο χρυσό μπορεί μέσα σε προκαθορισμένο χρόνο. Φυσικά, μπορείτε να διαλέξετε, αντί να τελειώνετε εντός καθορισμένου χρονικού διαστήματος, να τελειώνετε όταν κάποιος από τους παίκτες έχει μαζέψει συγκεκριμένο ποσό χρυσού ή όταν έχει σκοτώσει συγκεκριμένο αριθμό από τέρατα. Τέλος, φυσικά θα μπορείτε να παίξετε το multiplayer mode με τους φίλους και ομαδικά όπως στο battle.net του Diablo.

Το παιχνίδι ίσως έχει ήδη κυκλοφορήσει τη στιγμή που θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές, ενώ οι απαιτήσεις του είναι πολύ μικρές (Pentium 120 και 32MB RAM), ώστε να είναι προσιτό σε μεγαλύτερο αριθμό users.

Του Δημήτρη "Clan Chief" Σελλούντου



BLACK MOON CHRONICLES

Της Cryo Interactive

Ενα κόμικ στις οθόνες μας

Πρόκειται για το καινούριο real time strategy and combat παιχνίδι της πασίγνωστης εταιρίας Cryo, του οποίου η ιστορία και η δημιουργία βασίζονται στο φημισμένο ομότιτλο κόμικ Black Moon (των Froideval και Ledroit). Ο κεντρικός ήρωας του παιχνιδιού (σαν να λέμε ...εσείς δηλαδή!) ονομάζεται Wismerhill (είναι ο ίδιος ήρωας που υπάρχει και στο κόμικ) και απώτερος σκοπός του είναι να κατακτήσει και να επικρατήσει σε όλα τα μήκη και τα πλάτη της Empire of Lhynn, της περιοχής όπου εκτυλίσσεται η ιστορία μας. Βέβαια, ο δρόμος του μόνο στρωμένος με ροδοπέταλα δεν θα είναι καθώς στο διάβα του θα συναντήσει ουκ ολίγα εμπόδια και δυσκολίες.



Στο ξεκίνημα, βέβαια, θα πρέπει να επιλέξετε ποια από τις 4 διαφορετικές στρατιές που είναι διαθέσιμες στην Empire θα πάρετε υπό τον έλεγχό σας. Φυσικά, τα μέλη και οι μονάδες καθεμίας έχουν τα δικά τους χαρακτηριστικά και τις δικές τους ξεχωριστές ικανότητες, ενώ επίσης διαθέτουν το δικό τους ξεχωριστό στόλο, εξοπλισμό, special units αλλά και μαγικά spells. Στη συνέχεια είστε πλέον έτοιμοι να ξεκινήσετε την αναζήτησή σας στον απέραντο κόσμο του Black Moon Chronicles, έναν κόσμο φαντασίας, γεμάτο με άγονες και έρημες εκτάσεις, πανίσχυρους πολεμιστές και πολλά φρούρια και οχυρά.

Οι επιμέρους αποστολές που θα κληθείτε να φέρετε εις πέρας φτάνουν αισίως τις εξήντα (60), μέσω των οποίων θα πρέπει να ικανοποιήσετε τη δίψα για κατακτήσεις της ομάδας-στρατιάς που θα έχετε ήδη επιλέξει. Οσον αφορά στα υπόλοιπα στοιχεία του παιχνιδιού, το animation είναι ρεαλιστικό, τα γραφικά καλοσχεδιασμένα, κάθε στρατιά διαθέτει έναν μεγάλο και ποικιλόμορφο αριθμό ειδικών (και μη) μονάδων και ακόμη έχετε τη δυνατότητα να λάβετε μέρος σε τεράστιων διαστάσεων μάχες, έχοντας υπό τον έλεγχό σας άνω των 4.000 units ταυτόχρονα! Σίγουρα λοιπόν το παιχνίδι με την πρώτη ματιά φαίνεται να διαθέτει πολλά ενδιαφέροντα στοιχεία. Ας δούμε όμως αναλυτικά τι ακριβώς θα περιλαμβάνει στην πλήρη έκδοσή του:

- **Ανω των 60 αποστολές:** Αφού πρώτα τελειώσετε τις εκπαιδευτικές αποστολές, επιλέγετε την campaign που θέλετε. Οι campaigns αυτές είναι συνολικά 4 και συμπεριλαμβάνουν περίπου 15 διαφορετικά σενάρια - αποστολές.
- **Περισσότερες από 4.000 πολεμικές units:** Μπορείτε να τις ελέγχετε ταυτόχρονα σε μία επική μάχη.
- **4 διαφορετικές στρατιές:** Περιμένουν να επιλέξετε μία από αυτές και ταυτόχρονα να εκμεταλλευθείτε τα ιδιαίτερα units, όπλα, κτίρια και γενικότερα τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά που διαθέτει η καθεμία.
- **Εναν τεράστιο σε μέγεθος φανταστικό κόσμο:** Το παιχνίδι θα διαθέτει άνω των 80 units και 120 κτίσματα.
- **6 διαφορετικές φυλές:** Νάνοι, Elves, Γίγαντες (όχι φασόλια), Orcs, Αθάνατοι και Δαίμονες (φυλές) είναι δυνατόν να χρησιμοποιηθούν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού από τις εκάστοτε στρατιές και να διαδραματίσουν σημαντικό ρόλο στην εξέλιξή του.
- **Level editor και multiplayer modes:** Με αυτήν την επιλογή έχετε τη δυνατότητα να δημιουργήσετε νέα πρωτότυπα σενάρια και να προκαθορίσετε το πεδίο των μαχών σας, ενώ μπορείτε -εάν θέλετε- να τεστάρετε τις ικανότητές σας απέναντι σε άλλους ανθρώπους-αντιπάλους μέσω ενός τοπικού δικτύου (LAN) ή μέσω Διαδικτύου (Internet), υποστηρίζοντας μέχρι και 8 παίκτες ταυτόχρονα.

Τέλος, οι ελάχιστες απαιτήσεις του παιχνιδιού θα είναι: Windows 95/98, Pentium 200 MMX, 32MB RAM, κάρτα γραφικών 2MB με υποστήριξη 65.000 χρωμάτων, 8x CD-ROM, κάρτα ήχου, DirectXTM6.

Του Ηλία "Eddie" Καφούρου

ADVENTURE UPDATE

25 ◄◄◄◄◄◄◄◄◄◄◄◄◄◄◄◄◄

8. **GABRIEL KNIGHT 3 (Sierra On-Line).** Ως τελική ημερομηνία κυκλοφορίας έχει οριστεί η περίοδος τέλους Αυγούστου - αρχές Σεπτέμβρη. Ισως το πιο αναμενόμενο adventure της χρονιάς.

9. **GALADOR: CURSE OF THE PRINCE (Topware Interactive).** Δημιούργημα του φημισμένου συγγραφέα φανταστικών κόσμων Jacek Piekara, είναι ένα 2D comic adventure που απευθύνεται σε όλη την οικογένεια αλλά περισσότερο στις μικρές ηλικίες, προσπαθώντας να τις μυήσει στα παραδοσιακά adventures. Το περιμένουμε μετά το καλοκαίρι.



ATLANTIS 2



10. **GILBERT GOODMATE AND THE MUSHROOM OF PHUNGORIA (Crystal Software/ Prelusion).** Το πρώτο παιχνίδι με κεντρικό θέμα ένα τεράστιο μανιτάρι. Δεν έχει ορισθεί ακόμη η τελική κυκλοφορία του και μερικές πληροφορίες λένε ότι θα κυκλοφορήσει μάλλον μόνο στην Ευρώπη.

11. **GOOD AND EVIL (Cavedog Entertainment).** Από τον ίδιο τον περίφημο Ron Gilbert, δημιουργό των αξέχαστων Monkey Island 1 & 2 αλλά και του SCUMM (το πρώτο system engine για adventures όπου δεν πληκτρολογούσες εντολές). Αποτελεί ένα μείγμα strategy και adventure game με 3D graphics. Το αναμένουμε με ενδιαφέρον, γιατί εκτός των άλλων θα δούμε και το σημερινό στίγμα του Gilbert.

12. **THE LONGEST JOURNEY (FunCom).** Κανονικά πρόκειται να κυκλοφορήσει μέσα στο καλοκαίρι ή αμέσως μετά απ' αυτό. Προσωπικά πιστεύω ότι θα είναι το adventure της χρονιάς, και όπως είναι φυσικό το περιμένω με μοναδικό ενδιαφέρον. Αν έχετε δει το demo του, θα καταλάβατε περί τίνος πρόκειται.

13. **MILLENNIUM DINER (M8Bius World Studios).** Βασισμένο στις μαύρες προφητείες για το τέλος του κόσμου πριν από το 2000, περιέχει ένα πολύ ενδιαφέρον σενάριο. Καλείστε να ανακαλύψετε το μέλλον του ανθρώπινου είδους καθώς ένας γιγαντιαίος μετεωρίτης πλησιάζει τη Γη.

14. **OUTCAST (Infogrames Entertainment/Appeal).** Δύο φορές μάς έχουν στείλει ειδική έκδοση για να παρουσιάσουμε το παιχνίδι σε αποκλειστικότητα, και τις δύο φορές δεν τρέχει!!! Πραγματικά πολύ πονεμένη ιστορία, μια και θα κάναμε το review πρώτοι σε όλο τον κόσμο, όπως έγινε και με το Amerzone. Λένε ότι είναι ένα action adventure, προσωπικά όμως θεωρώ ότι είναι περίπου 80% action/exploration και μόνο 30% adventure. Υποδύεστε τον Cutter Slade, μέλος μιας ομάδας commando που έχει σταλεί σε έναν μελλοντικό κόσμο, μέσω ταξιδιού στο χρόνο, για να σώσει τη Γη.

15. **THE REAL NEVERENDING STORY (Discreet Monsters).** Άλλο ένα action adventure βασισμένο στην περίφημη ομώνυμη νουβέλα του Michael Ende. Οι δημιουργοί του ισχυρίζονται ότι είναι το πρώτο αυθεντικό 3D real time adventure. Σύμφωνα με τις πρώτες πληροφορίες, έχει δοθεί ιδιαίτερη προσοχή στην ανάπτυξη του σεναρίου. Κανονικά θα κυκλοφορήσει τέλος του 1999 - αρχές του 2000.

16. **RENT A HERO (Neo).** Πρόκειται για ένα αυθεντικό adventure, όπου υποδύεστε τον Rodrigo, ο οποίος δουλεύει για μία Rent-A-Hero εταιρία. Το θέμα του έχει σχέση με πειρατές και αναμένεται να κυκλοφορήσει το πολύ μέχρι το φθινόπωρο.

17. **RIDDLE OF THE SPHINX (Omnicreative).** Το συγκεκριμένο παιχνίδι θα κυκλοφορήσει επίσης μέχρι το φθινόπωρο και φυσικά εξελίσσεται στην αρχαία Αίγυπτο, με κεντρικό χαρακτήρα έναν νεαρό αρχαιολόγο. Οι πληροφορίες μιλάνε για ένα εξαιρετικό adventure.

18. **SIMON THE SORCERER 3 (Adventuresoft/Headfirst Productions).** Επιτέλους, το τρίτο παιχνίδι της σειράς αναμένεται να κυκλοφορήσει προς το τέλος της χρονιάς. Νομίζω ότι οι αναγνώστες του περιοδικού δεν χρειάζονται ιδιαίτερες συστάσεις για το συγκεκριμένο παιχνίδι, αφού τα δύο πρώτα της σειράς αγαπήθηκαν πολύ στη χώρα μας.

19. **TIMELAPSE 2: HOMEWORLD (Barracuda/Hammerhead Entertainment).** Το παιχνίδι βρίσκεται στα πρώτα στάδια της ανάπτυξής του και θα περιέχει τον κόσμο της Ατλαντίδας, το Τρίγωνο των Βερμούδων, την περιοχή του μεγάλου Σινικού Τείχους κ.λπ.

20. **TRAITOR'S GATE (Daydream).** Η συνέχεια του γνωστού Safecracker θα είναι ένα παραδοσιακό point-and-click adventure με real time στοιχεία.

21. **WM (Προσωρινός τίτλος) (Trecision).** Εχετε τη δυνατότητα να υποδυθείτε είτε τον Dr Darrell Boone, έναν επιστήμονα ειδικευμένο στην υπερφυσική δραστηριότητα, είτε τη Victoria Conroy, μία δικηγόρο που της έχει ανατεθεί να παρακολουθεί τη δουλειά του Darrell Boone. Η ιστορία εξελίσσεται μέσα σε ένα αυστριακό κάστρο. Θα περιέχει 3D rendering γραφικά και υπόσχεται μοναδικά επίπεδα αλληλεπίδρασης των διάφορων χαρακτήρων του παιχνιδιού.

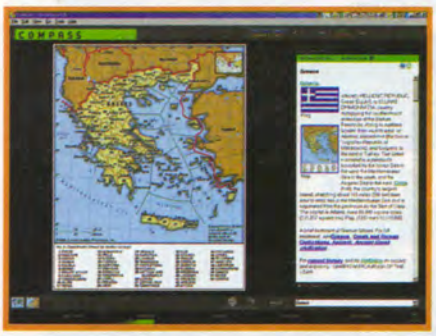
Του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ENCYCLOPAEDIA BRITANNICA 99

Από το χαρτί, στο... CD!

του Γιώργου Κυριακού
federal@compulink.gr

Νομίζω ότι η εν λόγω εγκυκλοπαίδεια δεν χρειάζεται περαιτέρω συστάσεις. Από το 1768, η Britannica ήταν αναμφισβήτητα μία από τις κορυφαίες αγγλικές εγκυκλοπαίδειες στον κόσμο, εμπεριέχοντας στις αμέτρητες σελίδες της πάνω από 73.000 άρθρα αλλά και φωτογραφίες. Παλαιότερα, η απόκτηση της Britannica ήταν ένας ακριβός τρόπος εμπλουτισμού των γνώσεων. Πριν από αρκετό καιρό όμως, κυκλοφόρησε η πρώτη multimedia έκδοσή της, σκοπεύοντας να δελεάσει τον αρχάριο χρήστη με τη χαμηλή τιμή της (πάντα σε σύγκριση με της αυθεντικής Britannica σε τόμους) και το μικρό όγκο της. Ας περάσουμε, όμως, στην ανάλυση.



Ο χάρτης της Ελλάδας από τα "μάτια" της Britannica.

Η τελευταία έκδοση της Britannica σε CD-ROM αποτελείται από τρία δισκάκια. Το πρώτο είναι το λεγόμενο Installation Disk, στο οποίο βρίσκονται όλα τα απαραίτητα για τη βασική εγκατάσταση της εγκυκλοπαίδειας, αλλά και ένα δεκάλεπτο tutorial για τη μύηση στα menus και τα features αυτής της multimedia έκδοσης. Τα άλλα δύο CDs είναι τα Data Disks, δηλαδή ο βασικός πυρήνας των δεδομένων της Britannica. Στο όλο πακέτο θα βρείτε επίσης έναν installation guide και ένα manual, στην πίσω πλευρά του οποίου αναγράφεται ένας serial number (μόνο ένας; Εγώ στο Internet βρήκα δέκα!) για τη νομιμοποίηση της εγκατάστασης του προϊόντος.

Μόλις ξεκινήσετε το πρόγραμμα, θα βρεθείτε σε μία εισαγωγική οθόνη όπου κυριαρχούν τρεις βασικές επιλογές: Η "Ask Britannica", όπου ψάχνετε με λέξεις-κλειδιά διάφορα άρθρα, η "Discover Britannica", όπου με τη βοήθεια κατηγοριών βρίσκετε videos, audio files και εικόνες συχνά συνοδευόμενες από σχετικά άρθρα, και, τέλος, η "Feature Article", όπου το πρόγραμμα επιλέγει ένα τυχαίο άρθρο για εσάς. Επιπροσθέτως, υπάρχουν ακόμα έξι επιλογές (Spectrum, Compass, Analyst, Timelines, Spotlights και Online), οι οποίες ομοίως κρίνονται βασικές για την πλήρη εξερεύνηση του κόσμου της Britannica.

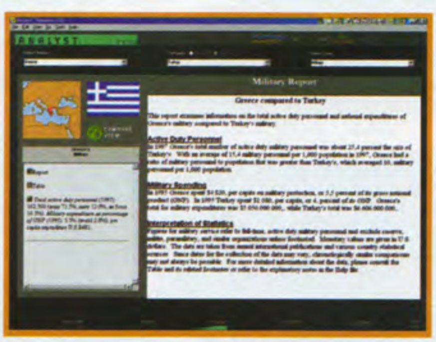
Η αναζήτηση των πληροφοριών μέσω της search engine είναι πανομοιότυπη με αυτή της Encarta, με τη διαφορά ότι στην Britannica μπορείτε να θέσετε ερωτήσεις (π.χ. "Πόσο μεγάλο είναι το Σινικό Τείχος;"). Μόλις τα αποτελέσματα της αναζήτησης εμφανιστούν, επιλέγετε το κατάλληλο άρθρο που εμφανίζεται στην οθόνη σας σχεδόν σε full screen μαζί με όλα τα τυχόν media files που το συνοδεύουν. Στο τέλος του άρθρου αναγράφονται όλα τα Internet links που έχουν σχέση με αυτό, τα οποία μπορείτε να αναβαθμίσετε με τη βασική επιλογή Online.

Η επιλογή Compass παρέχει πρόσβαση στον άτλαντα της Britannica, τον οποίο βρήκα μεν κατά πολύ ανώτερο του Virtual Globe της Encarta, πλην όμως σαφώς στερείται πλήθους δεδομένων που θα βρείτε στον World Atlas της Microsoft.

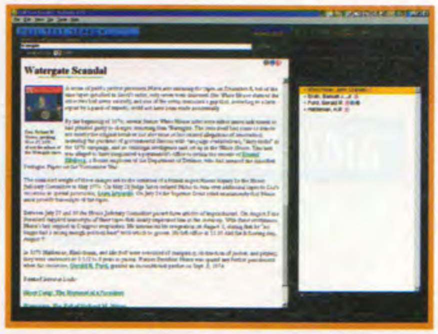
Το Analyst είναι μία πολύ ενδιαφέρουσα επιλογή, η οποία σας επιτρέπει να μελετήσετε τις λεπτομέρειες κάθε χώρας, όπως την οικονομία, την παιδεία ή τα στρατιωτικά θέματά της. Μπορείτε επίσης να επιχειρήσετε έναν συσχετισμό μεταξύ δύο χωρών σε έναν τομέα και να ζητήσετε από το πρόγραμμα μία αναφορά για αυτόν.

Στην επιλογή Timelines θα βρείτε μία σύντομη περιγραφή όλων των βασικών γεγονότων που αφορούν σε πολιτικά, αθλητικά κ.ά., ταξινομημένα σε χρονολογική σειρά. Μόλις βρείτε το γεγονός που σας ενδιαφέρει, μπορείτε να διαβάσετε το αναλυτικό άρθρο του.

Τέλος, μέσω της επιλογής Spotlights θα βρεθείτε αντιμέτωποι με αναλυτικότατες περιγραφές σημαντικών θεμάτων γενικού ενδιαφέροντος, όπως οι Ολυμπιακοί Αγώνες, ο Αμερικανικός Εμφύλιος και η ανατομία του ανθρώπου. Οι παρουσιάσεις περιλαμβάνουν πληρέστατο multimedia υλικό με video, ήχους και animations για την πλήρη κατανόηση του θέματος.



Στρατιωτικός συσχετισμός Ελλάδας-Τουρκίας.



Εικόνα ενός άρθρου, αποτέλεσμα του full text search.

Κλείνοντας, οφείλω να επισημάνω πόσο κουραστική είναι η συνεχόμενη αλλαγή των δύο CDs προκειμένου να κάνει κάποιος τη δουλειά του. Η ανάγκη για ένα DVD disk είναι προφανής. Αν έχετε DVD drive και θέλετε αυτά τα δύο CDs σε ένα DVD με πρόσθετο media υλικό, αγοράστε την DVD έκδοση της Britannica καταβάλλοντας λίγα επιπλέον χρήματα. Το αξίζει!

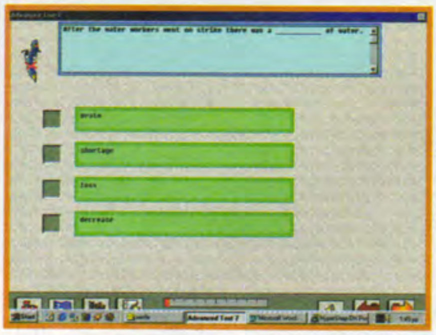
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Encyclopaedia Britannica Inc.
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Windows 95/98/NT 4.0 75MHz, 16MB RAM, 80MB ελεύθερα στο δίσκο, 4x CD-ROM
ΔΙΑΘΕΣΗ: Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35 & Τζωρτζ, τηλ.: 3809821
ΤΙΜΗ: 43.500 δρχ.

TESTS ΑΓΓΛΙΚΩΝ

Ενα χρήσιμο πρόγραμμα εκμάθησης αγγλικών

του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου
Nassos@freemail.gr

Αδιαμφισβήτητα πια, τα αγγλικά έχουν γίνει μέρος της ζωής μας. Από τους τίτλους των τηλεοπτικών εκπομπών μέχρι τις λέξεις της καθομιλουμένης ελληνικής γλώσσας και από το περιβάλλον ενός λειτουργικού συστήματος σε υπολογιστή μέχρι και τα άρθρα στον περιοδικό Τύπο, παντού χρειάζεται μερική (τουλάχιστον) γνώση της αγγλικής γλώσσας. Δυστυχώς ή ευτυχώς, δεν νοείται Ευρωπαίος που να μη γνωρίζει αγγλικά, γι' αυτό άλλωστε και ο τζίρος στον εκπαιδευτικό τομέα της εκμάθησης αγγλικών (και όχι μόνο) έχει φτάσει στα ύψη. Φυσικά, λογικό ήταν και ο χώρος των πολυμέσων να θελήσει να καρπωθεί μέρος από αυτόν - έτσι είχαμε τα πρώτα εκπαιδευτικά CDs για ξένες γλώσσες.



Το διάσημο είδος των ασκήσεων "multiple choice". Ισως το ευκολότερο όλων των ειδών ασκήσεων, αφού, εκτός της πιθανότητας να θυμηθείς την απάντηση βλέποντάς την μαζί με άσχετες ή παρόμοιες, υπάρχει πάντα και ο παράγοντας τύχη.

Και φτάσαμε κάπου προς το τέλος του millennium (είδατε για να γνωρίζετε αγγλικά πόσο οικεία φαντάζει η λέξη;) και την εφαρμογή της Inte*learn "Tests Αγγλικών". Το πρόγραμμα αυτοαποκαλείται κορυφαίο όσον αφορά στην εξάσκηση στα αγγλικά. Προσωπικά δεν μπορώ να κρίνω αν είναι όντως έτσι. Απλώς θα γράψω ότι είναι πράγματι χρήσιμο και βοηθά στην εκμάθηση σε αρκετά υψηλό βαθμό, είτε το "πειραματόζωο" είναι αρχάριος είτε ανήκει στη βαθμίδα του Lower - ίσως είναι αρκετά χρήσιμο και ως επανάληψη σε αυτούς που προορίζονται για κάτοχοι του Proficiency.

Πιο συγκεκριμένα, το περιεχόμενο των ασκήσεων του προγράμματος απευθύνεται στις βαθμίδες Elementary, Intermediate και Advanced (Lower), ενώ τα είδη των ασκήσεων καλύπτουν το σύνολο του φάσματος των βασικών "επίσημων" ασκήσεων: ασκήσεις πολλαπλών επιλογών (ή multiple choice), κείμενα με κενά όπου πρέπει να πληκτρολογηθεί η σωστή λέξη, ανάγνωση/κατανόηση κειμένου και απάντηση ερωτήσεων επ' αυτού, κατασκευή προτάσεων και ταξινόμηση λέξεων. Εκτός όμως από όλα αυτά τα φροντιστηριακά -κατά έναν τρόπο- είδη ασκήσεων, το πρόγραμμα περιλαμβάνει ένα αρκετά διασκεδαστικό παιχνίδι στο στιλ της



Τα αποτελέσματα του γράφοντος στο τελευταίο multiple choice επιπέδου Lower.

κρεμάλας, που συνδυάζει την εκμάθηση της ορθογραφίας με τη διασκέδαση.

Το CD περιλαμβάνει επίσης και το "Tests Αγγλικών" που απευθύνεται στους δασκάλους, κάτι που δεν είναι άλλο από το ίδιο το πρόγραμμα με την προσθήκη της δυνατότητας επέμβασης και τροποποίησης των υπαρχουσών ασκήσεων, προσφέροντας έτσι μεγάλη... αντοχή στο χρόνο και... replayability.

Γενικά, το πρόγραμμα κρίνεται απαραίτητο για τους επίδοξους αγγλομαθείς σε επίπεδο πλησίον του Lower, ενώ κρίνεται μάλλον αρκετά "μεγαλίστικο" -ή, καλύτερα, κρύο- το περιβάλλον των ασκήσεων του επιπέδου Elementary, αφού ο μέσος όρος ηλικίας των μαθητών αυτού του επιπέδου κυμαίνεται τα τελευταία χρόνια στα 10 έτη.

Κλείνοντας, θα ήθελα να απευθύνω παράκληση στους απανταχού δημιουργούς προγραμμάτων εκμάθησης αγγλικής γλώσσας να προγραμματίσουν τίτλους που να καταπιάνονται με τη σχέση αγγλικών και ευφημισμού - πώς, δηλαδή, να τραγικό γεγονός μπορεί να παρουσιαστεί ωραιοποιημένο με χρήση των κατάλληλων αγγλικών, ένα να μπορέσουμε και εμείς οι "αμαθείς" να καταλάβουμε -επιτέλους- αυτά τα Καλά Παιδιά (clopyright) και τα πολύ ωραία και ενημερωτικά reports τους που ακολουθούν τις στρατιωτικές επιχειρήσεις, οι οποίες -σημειώστε- είναι "άλλες πλην πολέμου"...



Σε μία άσκηση στο επίπεδο (ή "level"; - πάντα τα μπερδεύω αυτά τα δύο) Elementary θα πρέπει να επιλέξετε μεταξύ των άρθρων "a" και "an". Νομίζω ότι δεν υπάρχει αναγνώστης του PCM που θα κάνει το παραμικρό λάθος.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΣΤΗΣ: Inte*Learn ΕΠΕ
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486 SX ή ανώτερος, 8MB RAM, 6x CD-ROM, Windows
ΔΙΑΘΕΣΗ: Inte*Learn ΕΠΕ, Αγν. Στρατιώτη 46, 176 73 Καλλιθέα
ΤΙΜΗ: 10.000 δρχ.

GREEK TOURIST ORGANIZER

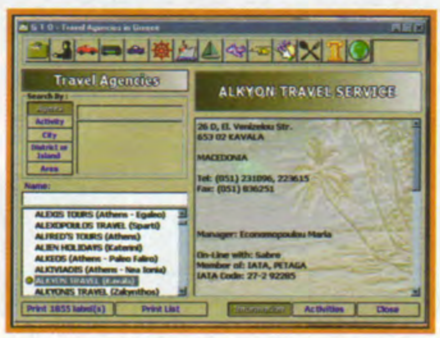
Ετοιμάστε τις βαλίτσες σας

του Μανώλη Φουρνιστάκη
mafg13@x-treme.gr

Το καλοκαίρι έχει μπει για τα καλά, το νέφος είναι διάχυτο πάνω από τον ουρανό της Αθήνας και η ζέστη αφόρητη σε σημείο να αποζητάμε απεγνωσμένα κλιματιζόμενους χώρους. Τα ανωτέρω είναι τα αρνητικά χαρακτηριστικά της έλευσης του καλοκαιριού. Τι άλλο, όμως, συνεπάγεται το καλοκαίρι; Μα, φυσικά, διακοπές, ξεκούραση, μπανάκια, ωραία κορμιά στις παραλίες (λέμε τώρα). Είθισται το καλοκαίρι να είναι μία εποχή την οποία περιμένει πολύς κόσμος: Οι μαθητές και οι φοιτητές για να ξενοιάσουν από τα μαθήματα (αν και οι φοιτητές μόνο στην εξεταστική σημειώνουν απαρτία, βλ Βογιατζής), οι δε εργαζόμενοι για να πάρουν την πολυπόθητη άδεια που θα τους επιτρέψει να ξεφύγουν έστω και για λίγες μέρες από το άγχος και τη ρουτίνα της δουλειάς τους.

Συνεπώς, αν λάβουμε υπόψη αυτά τα δεδομένα, η αξιοποίηση των διακοπών -ιδίως για τους εργαζομένους- αποτελεί μείζον θέμα. Αρκετοί έχουν έτοιμη τη λύση. Προφανώς, τους ανήκει κάποιο εξοχικό και συνήθως εκεί καταφεύγουν. Οι περισσότεροι, όμως, προτιμάνε τα νησιά ή άλλες περιοχές της χώρας μας για να περάσουν τις διακοπές τους, επιλογή που ομολογουμένως απαιτεί έρευνα και οργάνωση, ώστε να μη μας βγουν οι διακοπές από τη μύτη!

Τη λύση στην εύκολη οργάνωση των διακοπών μας έρχεται να δώσει η PAN VISION με την εφαρμογή Greek Tourist Organizer (GTO), έναν τουριστικό οδηγό που περιέχει σημαντικές πληροφορίες για σχεδόν όλη την Ελλάδα. Ο λόγος για ξενοδοχεία, εστιατόρια, ταξιδιωτικά γραφεία, υπηρεσίες για κάθε συγκοινωνιακό μέσο (αεροπλάνα, πλοία, αεροταξί), αρχαιολογικούς χώρους και, σε γενικές γραμμές, πληροφορίες που για να συ-



Μπορείτε εύκολα να βρείτε πληροφορίες για όποια εταιρία ταξιδίων σας ενδιαφέρει.



Δείγμα από τους χάρτες του προγράμματος.

γκεντρωθούν χρειάζεται να ανατρέξουμε σε πληθώρα ευρετηρίων.

Ενα από τα πολύ δυνατά σημεία της εφαρμογής είναι η δυναμική αναζήτηση. Μέσω αυτής μπορείτε να βρείτε δεκάδες ή εκατοντάδες τουριστικές επιχειρήσεις (π.χ. ταξιδιωτικά γραφεία, ξεναγοί, ενοικιάσεις αυτοκινήτων ή λιμουζίνων, ξενοδοχεία σε όλες τις περιοχές της Ελλάδας, αεροπορικές και ναυτιλιακές εταιρίες). Για να καταλάβετε το εύρος αυτής της βάσης δεδομένων, είναι καταχωρισμένες 3.000 τουριστικές επιχειρήσεις. Οπότε, τέρμα οι κουραστικές αναζητήσεις σε ατζέντες και ευρετήρια. Φυσικά, δεν πρέπει να παραλειφθεί η αναφορά του πλήρους virtual ευρετηρίου με όλες τις καταχωρισμένες επιχειρήσεις.

Τι είναι το πρώτο που φροντίζουμε να εξασφαλίζουμε όταν επισκεπτόμαστε ένα άλλο μέρος; Μα, φυσικά, ο τόπος διαμονής - τις πιο πολλές φορές κάποιο ξενοδοχείο. Το GTO περιλαμβάνει ένα πλήρες ευρετήριο με 2.000 ξενοδοχεία στις πλεόν τουριστικές περιοχές της χώρας με αρκετά ικανοποιητικό φωτογραφικό υλικό, διευθύνσεις, τηλέφωνα και, αν υπάρχει από το ξενοδοχείο διαθέσιμο, e-mail. Προσφέρονται επίσης πληροφορίες για τον διαθέσιμο αριθμό δωματίων και τις λοιπές παρεχόμενες ανέσεις αυτών ή της ξενοδοχειακής μονάδας (π.χ. πισίνες, μπαρ, πάρκινγκ).

Δεν πρέπει, ωστόσο, να παραβλεφθεί η αναφορά σε μία άλλη εξίσου σημαντική παράμετρο, που έχει να κάνει με τις αποστάσεις των ξενοδοχείων από την πλησιέστερη παραλία, το κέντρο της πόλης και, φυσικά, τα λιμάνια και αεροδρόμια. Ποιος δεν θέλει να τα γνωρίζει όλα αυτά; Αν ψάχνετε για τιμές, θα σας πρότεινα να μην μπείτε καν στον κόπο, καθώς δεν έχουν καταχωρισθεί - γι' αυτό όμως υπάρχουν τα τηλέφωνα. Μία άλλη σημαντική δυνατότητα είναι αυτή της αποστολής fax για κράτηση ή οτιδήποτε άλλο, αρκεί βέβαια να διαθέτετε fax/modem.

Στο κεντρικό μενού επιλογών θα δείτε την επιλογή "Άλμπουμ", μέσω της οποίας θα δείτε πάρα πολλές φωτογραφίες από όλα τα καταχωρισμένα στη βάση ξενοδοχεία. Χαρακτηριστικά αναφέρω πως μόνο για την Αθήνα υπάρχουν 219 φωτογραφίες χώρων των ξενοδοχείων της.

Ας επανέλθουμε, όμως, στη δυναμική βάση δεδομένων, καθώς εκεί -πιστεύω- χτυπά η "καρδιά" της εφαρμογής. Θέλετε να πάτε στη Σαντορίνη και επιθυμείτε να ενοικιάσετε αμάξι; Δεν έχετε παρά να επιλέξετε το αντίστοιχο κουμπί και εν συνεχεία να ψάξετε με αρκετά διαφορετικά κριτήρια (π.χ. δίνοντας το όνομα της επιχείρησης ή της πόλης ή ακόμη την ονομασία ολόκληρου του νομού). Ομοίως γίνεται αναζήτηση άλλων κατηγοριών, όπως οι αεροπορικές εταιρίες ή οι πρεσβείες. Φυσικά, θα βρείτε πληροφορίες για αρχαιολογικά μνημεία, εστιατόρια, ακόμη και για ξεναγούς. Αν, μάλιστα, έχετε συγκεκριμένη προτίμηση γλώσσας, μπορείτε να ψάξετε με βάση αυτή που γνωρίζετε. Μη ξαφνιαστείτε αν δείτε πληροφορίες για την ενοικίαση θαλαμηγών ή λιμουζίνων - μάλλον αφορούν σε πιο... βαριές τσέπες. (Τι θα γίνει, θα μου δώσετε αυτή τη ρημάδα την αύξηση, μπας και σε μια άλλη ζωή νοικιάσω ένα γιοτ;)

Οι δε άνθρωποι εκ της αλλοδαπής, οι οποίοι δεν μιλούν την ελληνική, μπορούν να επιλέξουν ανάμεσα από επτά διαφορετικές γλώσσες, που δεν είναι άλλες από τις ακόλουθες: αγγλική, ιταλική, ισπανική, γαλλική, γερμανική, ελληνική και ρωσική.

Σε γενικές γραμμές, το Greek Tourist Organizer είναι ένας αρκετά πλήρης τουριστικός οδηγός και δίνει πληθώρα πληροφοριών σε βασικές τουριστικές κατηγορίες, που σίγουρα είναι πολύ χρήσιμες για τη σωστή οργάνωση ενός ταξιδιού.

Επίσης, θα μπορούσατε να ανατρέξετε στο Web site της Pan Vision (www.panvision.gr) για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με την εφαρμογή.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Pan Vision
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Windows 95/98, Pentium 75MHz, 16MB RAM, 4x CD-ROM drive
ΔΙΑΘΕΣΗ: Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35 & Τζωρτζ, τηλ.: 3809821
ΤΙΜΗ: 7.900 δρχ.

ΟΔΗΓΟΣ ΠΟΛΗΣ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ

"Πάμε τσάρκα πέρα στο μπαξέ τσιφλίκι..."

του Ηλία "Eddie" Καφούρου
kafouros@compupress.gr

Ο τίτλος αυτός είναι ένας πλήρης πολυ-οδηγός της πόλης της Θεσσαλονίκης, σε ένα CD-ROM, στο οποίο βρίσκονται αναρίθμητες πληροφορίες σχετικά με τη συμπρωτεύουσα. Πράγματι, είναι τέτοιο το πλήθος των πληροφοριών που απορώ εάν υπάρχει κάτοικος της που γνωρίζει τόσα για την πόλη του. Αρχικά, με το που τελειώνετε την εγκατάσταση και ξεκινάτε το τρέξιμο της εφαρμογής, βλέπετε αμέσως έναν γενικό πανοραμικό χάρτη της πόλης με τους δήμους και τα κυριότερα σημεία αναφοράς της αναγραφόμενα σε αυτόν, και ακριβώς από πάνω την μπάρα επιλογών (όπως φαίνεται και στη σχετική φωτογραφία). Κάνοντας κλικ σε μία περιοχή του χάρτη το πρόγραμμα αυτομάτως κάνει ζουμ στο σημείο αυτό και μπορείτε να τη δείτε με περισσότερες λεπτομέρειες (π.χ. μπορείτε να διαβάσετε την ονομασία των γύρω δρόμων και άλλες πληροφορίες, ο οποίες δεν φαίνονται με την πρώτη ματιά). Εκτός όμως από αυτή την άποψη, μπορείτε ακόμη να δείτε: έναν χάρτη της περιοχής του Πανοράματος ή του αεροδρομίου, μία γενική άποψη της πόλης, έναν χάρτη του νομού Θεσσαλονίκης όπου απεικονίζονται τα κυριότερα οδικά και σιδηροδρομικά δίκτυα καθώς και τα κάμπινγκ, οι παραλίες και τα αεροδρόμια, και τέλος έναν πολιτικό χάρτη της χώρας μας.



Η πρώτη οθόνη της εφαρμογής, όπου βλέπετε μία γενική άποψη της πόλης και των δήμων της.

Τέλος, μέσω της μπάρας επιλογών, ορίζετε τις πληροφορίες που επιθυμείτε να λάβετε. Ας δούμε αναλυτικά τις κατηγορίες των πληροφοριών αυτών καθώς και το τι επακριβώς περιλαμβάνουν.

Οδηγός Διασκέδασης
- Γυμναστήρια
- Εστιατόρια
- Καφετερίες

Οδηγός Αγορών
- Catering
- Courier
- Pre Press
- Βιβλιοπωλεία
- Βιοτεχνίες
- Ενοικιάσεις αυτοκινήτων
- Εργαστήρια ελευθέρων σπουδών
- Εταιρίες Πληροφορικής
- Ζαχαροπλαστεία
- Κινητή τηλεφωνία
- Μεσιτικά γραφεία
- Οπτικά



Ο χώρος της παγκοσμίως γνωστής Διεθνούς Εκθεσης Θεσσαλονίκης.

- Συνεργεία αυτοκινήτων
- Φροντιστήρια
- Χαρτικά

Πολιτιστικός Οδηγός

- Βυζαντινοί ναοί
- Θέατρα
- Κινηματογράφοι
- Μουσεία
- Οθωμανικά αξιοθέατα
- Πνευματικά κέντρα

Οδηγός Υπηρεσιών

- Αστυνομία - Τροχαία
- Δ.Ο.Υ.
- Δ.Ε.Η.
- Δημοτικές υπηρεσίες
- Επιμελητήρια
- Οργανισμοί
- Ο.Τ.Ε.
- Προξενεία
- Σύλλογοι
- Ταχυδρομεία

Επιπλέον

- Κ.Τ.Ε.Λ.
- Νοσοκομεία
- Ξενοδοχεία
- Τράπεζες
- Χρήσιμα τηλέφωνα (πρώτες ανάγκες, χρήσιμες πληροφορίες, βλάβες και ραδιοταξί)
- Φαρμακεία (Σημειώνουμε πως μπορείτε να δείτε είτε τα διημερεύοντα είτε τα εφημερεύοντα φαρμακεία, για την ημερομηνία που εσείς επιθυμείτε).

Επίσης το πρόγραμμα διαθέτει μηχανή αναζήτησης για δρόμους και πλατείες. Αφού επιλέξετε κατηγορία πληροφοριών, βλέπετε αμέσως τα υπάρχοντα "είδη" (οργανισμούς, καταστήματα, ξενοδοχεία κ.λπ.) και επιλέγετε αυτό (ή αυτά) που επιθυμείτε. Εν συνεχεία, οι επιλογές σας εμφανίζονται επάνω στο χάρτη με τη μορφή μπλε κουκκίδων. Εάν αφήσετε τον κέρσορα του ποντικιού επάνω σε κάποια από αυτές τις κουκκίδες, χωρίς να κάνετε κλικ, θα εμφανιστεί η ακριβής διεύθυνση όπου βρίσκεται αυτό που θέλετε. Αν τώρα κάνετε κλικ, όπως είπαμε και στην αρχή, θα κάνετε ζουμ στο σημείο αυτό.



Τα γήπεδα του ΠΑΟΚ και του Ηρακλή.



Μερικές από τις εταιρίες Πληροφορικής που εδρεύουν στη Θεσσαλονίκη.

Εν κατακλείδι, ο συγκεκριμένος τίτλος κρίνεται απαραίτητο βοήθημα για όποιον θέλει να αποκτήσει μία πολύ καλή ενημέρωση για την πόλη της Θεσσαλονίκης.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Omicron Ηλεκτρονικές Εκδόσεις
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Windows 95, 486 33MHz (προτεινόμενος Pentium 200), 16MB RAM (προτεινόμενα 32MB), CD-ROM, 3MB ελεύθερος χώρος στο σκληρό δίσκο (προτεινόμενος 60MB)
ΔΙΑΘΕΣΗ: Omicron Ηλεκτρονικές Εκδόσεις, Μερκουρίου 1, Θεσσαλονίκη, τηλ.: (031) 412794

VIDEO HIGHWAY XTREME98

Μία Xtreme κάρτα με πολλές λειτουργίες

του Γιάννη Νινιού

Η Video Highway Xtreme98 είναι μία κάρτα με πολλές λειτουργίες που θα ικανοποιήσουν και τον πιο απαιτητικό user. Μέσω αυτής μπορείτε να μετατρέψετε το PC σας σε ραδιόφωνο, τηλεόραση, βίντεο, κάμερα, αλλά



και να κάνετε capture εικόνες από DVD, ακόμη και από τις προηγούμενες συσκευές. Αλλες λειτουργίες της κάρτας αυτής είναι η δυνατότητα για video conference, ενώ μπορείτε να στέλνετε video μέσω e-mail.

Κατά την εγκατάσταση της κάρτας, την τοποθετείτε σε μία PCI θύρα και τη συνδέετε (για το ραδιόφωνο) είτε με την κάρτα ήχου είτε απευθείας με ηχεία.

Για τη σύνδεσή της με την τηλεόραση, η κάρτα έχει υποδοχή για απλό τηλεοπτικό σήμα, υποδοχή για S-video, ενώ συνδέεται και με δορυφορικό πιάτο.

Οσον αφορά στις λειτουργίες ραδιοφώνου, απεικονίζονται ψηφιακά στην οθόνη, ενώ υπάρχει η δυνατότητα εγγραφής μουσικού κομματιού που αποθηκεύεται στο σκληρό. Ενα πλεονέκτημά της είναι ότι υπάρχει επιλογή αυτόματης εύρεσης σταθμών (μέσω της επιλογής scan), από την οποία μπορείτε να ορίσετε το βαθμό ευαισθησίας του scanning. Για τις λειτουργίες της τηλεόρασης υπάρχει ένα τηλεκοντρόλ που απεικονίζεται στην οθόνη, μέσω του οποίου ρυθμίζονται -εκτός από την ένταση της φωνής- το σύστημα εκπομπής της τηλεόρασης (NTSC, PAL κ.λπ.), η φωτεινότητα, η αντίθεση και το χρώμα. Ακόμα μέσω της επιλογής TV charting απεικονίζονται 16 κανάλια (σε charting 4x4) ταυτόχρονα στην οθόνη ή 9 κανάλια σε charting 3x3. Στη συνέχεια, όπως και στο ραδιόφωνο έτσι και στην τηλεόραση το ψάξιμο των καναλιών γίνεται είτε αυτόματα είτε manually.

Σχετικά με το capture, υπάρχει η δυνατότητα να δημιουργήσετε βίντεο σε format AVI, δηλαδή να αντιγράψετε ένα κομμάτι μίας ταινίας και να το αποθηκεύσετε σε αυτό το format.

Κατά τη διάρκεια του capturing μπορείτε να ορίσετε το frame rate, όπου το maximum για το σύστημα PAL (αυτό είναι το σήμα που έχουν η Ευρώπη και η Ελλάδα) είναι 25.

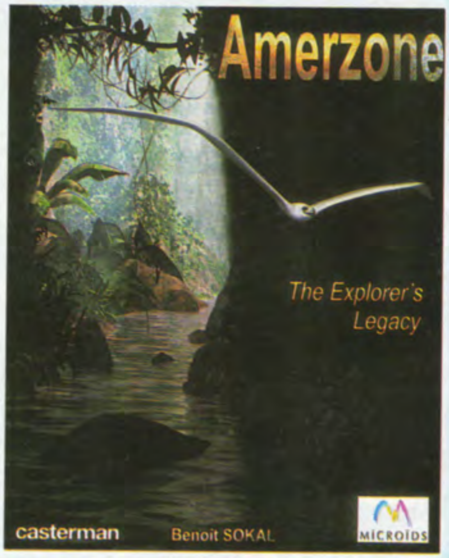
Αλλη μία καλή λειτουργία που προσφέρει αυτή η κάρτα είναι η δυνατότητα εισαγωγής teletext, το οποίο όμως πρέπει να κάνετε in-



Σ' αυτές τις θερμοκρασίες επιβιώνουν μόνο οι gamers...



EXPENDABLE



AMERZONE
Το νέο συναρπαστικό adventure game!



CORSAIRS



SAVAGE ARENA

δώρο*
μόνο από τα Multirama!

ΤΟ THUNDER CHROME





RAGE OF MAGES II

*Με κάθε game που θα επιλέξετε από αυτή τη σελίδα

Η προσφορά ισχύει έως 31/8/99 ή μέχρι εξαντλήσεως των εμπορευμάτων.

ΔΩΡΕΑΝ ΜΕΤΑΦΟΡΑ | ΔΩΡΕΑΝ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ | SERVICE | ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ | ΦΙΛΙΚΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ | ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ

- **Άλιμος**
  Βουλιαγμένης 534,
  τηλ.: (01) 9966660
- ΝΕΟ **Γαλάτσι**
  Βέϊκου 18,
  τηλ.: (01) 2220957
- **Γλυφάδα**
  Ι. Μεταξά 17
  & Δούσμανη,
  τηλ.: (01) 8941465
- **Καλλιθέα**
  Ελ. Βενιζέλου 146,
  τηλ.: (01) 9566127
- **Μελίσσια**
  Λ. Δημοκρατίας 36,
  τηλ.: (01) 8034850
- **Μουσείο**
  Στουρνάρη 33
  & Τζωρτζ,
  τηλ.: (01) 3829106
  Στουρνάρη 39,
  τηλ.: (01) 3800269
- **Ν. Ερυθραία-Κηφισιά**
  Λ. Κηφισίας 328,
  τηλ.: (01) 6233183
- ΝΕΟ **Νίκαια**
  Πέτρου Ράλλη 211,
  τηλ.: (01) 4911270
- **Ν. Ιωνία**
  Λ. Ηρακλείου 291,
  τηλ.: (01) 2771553
- **Παγκράτι**
  Υμηττού 86,
  τηλ.: (01) 7563243
- **Π. Φάληρο**
  Λ. Αμφιθέας 78
  & Ανδρομάχης,
  τηλ.: (01) 9854583
- **Πειραιάς**
  Ηρ. Πολυτεχνείου 38
  & Σωτήρος Διός 15,
  τηλ.: (01) 4133630
- **Περιστέρι**
  Θηβών 177,
  τηλ.: (01) 5781529
- ΝΕΟ **Σύνταγμα**
  Σταδίου 10,
  τηλ.: (01) 3219018
- **Χολαργός - Χαλάνδρι**
  Λ. Μεσογείων 283,
  τηλ.: (01) 6745588
- ΝΕΟ **Ψυχικό (Φάρος)**
  Λ. Κηφισίας 240
  & Δημ. Βασιλείου,
  τηλ.: (01) 6745960

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
- Τσιμισκή 109,
  τηλ.: (031) 256858
- Βενιζέλου 11,
  τηλ.: (031) 243211

ΡΟΔΟΣ
Γρ. Λαμπράκη 30-32,
τηλ.: (0241) 31604

ΝΕΟ **ΧΑΛΚΙΔΑ**
Φαρμακίδου 12,
τηλ.: (0221) 88111

Το δίκτυο που αναπτύσσεται συνεχώς για να βρίσκεται ακόμα πιο κοντά σας!

multirama
ΓΕΡΜΑΝΟΣ

ΟΛΟΣ Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ COMPUTER

http://www.multirama.com

Unexpected advertising

stall ξεχωριστά, δηλαδή μετά την εγκατάσταση των drivers της κάρτας.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: AIMS (www.aimslab.com)
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 90MHz, Windows 95 και άνω, 16MB RAM, VGA κάρτα που να υποστηρίζει Direct Draw με 2MB μνήμη, 4MB ελεύθερα στο σκληρό, κάρτα ήχου, CD-ROM
ΔΙΑΘΕΣΗ: Πουλιάδης & Συν. ΑΕ, Αριστοτέλους 3 & Λεωφ. Συγγρού 150, τηλ.: 9242072
ΤΙΜΗ: 35.000 δρχ. + ΦΠΑ

TELL ME MORE - ENGLISH

Μαθήματα αγγλικών κατ' οίκον

του Ηλία Καφούρου
kafouros@compupress.gr

Η εκμάθηση της αγγλικής γλώσσας είναι κάτι που απαιτεί αρκετό διάβασμα (αλλά και... χρήμα). Σίγουρα δε για έναν νεαρό μαθητή δεν αποτελεί την πιο ευχάριστη απασχόληση (κάτι θυμάμαι κι εγώ από τα παιδικά μου χρόνια). Πώς θα σας φαινότανε, λοιπόν, εάν υπήρχε ένα πρόγραμμα που θα συνδύαζε τη γνώση και την εκμάθηση με τη διασκέδαση. Πώς είπατε; Εάν υπάρχει κάτι τέτοιο; Η απάντηση, λοιπόν, είναι ...Tell Me More!

Αυτό είναι το όνομα του νέου τίτλου της Auralog, που καταφέρνει και προσφέρει στο χρήστη του τη δυνατότητα εκμάθησης της αγγλικής γλώσσας μέσα από πολλούς και διασκεδαστικούς τρόπους. Και μάλλον έχει καταφέρει να αποσπάσει την προτίμηση ενός αρκετά μεγάλου κοινού, καθώς οι πληροφορίες κάνουν λόγο για άνω του 1.000.000 εγκαταστάσεις του προγράμματος διεθνώς, ενώ έχει λάβει έγκριση από τα Υπουργεία Παιδείας των περισσότερων χωρών της Ευρωπαϊκής Ενωσης. Επίσης, μια και το πρόγραμμα αναλαμβάνει να σας μάθει και να μιλάτε σωστά(!), συνοδεύεται από ένα ζευγάρι ακουστικών με μικρόφωνο για το σκοπό αυτό.

Το είδος των ασκήσεων που προσφέρει το πακέτο χωρίζεται συνοπτικά στα εξής:

- **Dialogue:** Καλείστε να συνομιλήσετε με το πρόγραμμα, το οποίο, αφού σας πει κάτι (συνήθως απευθύνει μία ερώτηση), περιμένει από εσάς να του δώσετε την απάντηση. Τη σωστή απάντηση, αφού την επιλέξετε, θα πρέπει να την προφέρετε σωστά, ώστε να την καταλάβει το πρόγραμμα και να σας επιτρέψει να συνεχίσετε. Αν δεν τα καταφέρετε, θα πρέπει να προσπαθήσετε ξανά. Εάν δεν είστε ιδιαίτερα καλοί στην προφορά, μη στεναχωριέστε, καθώς στο πρόγραμμα θα βρείτε το...



- **Pronunciation:** Εδώ είμαστε, λοιπόν. Σε αυτό το section του προγράμματος ενεργείτε ως εξής: Πρώτα ακούτε μία λέξη ή φράση, ενώ βλέπετε να απεικονίζεται ταυτόχρονα το φωνητικό διάγραμμά της. Εν συνεχεία προσπαθείτε να την προφέρετε ανάλογα, βλέποντας κάτω από το προηγούμενο διάγραμμα και το δικό σας, ώστε να είστε ανά πάσα στιγμή σε θέση να δείτε πόσο κοντά (ή μακριά) είστε από την επίτευξη του στόχου σας.
- **Video:** Εδώ θα παρακολουθήσετε video σχετικό με τη χώρα εκείνη τη γλώσσα της οποίας μαθαίνετε. Εν συνεχεία το πρόγραμμα σας απευθύνει ερωτήσεις σχετικές με το video. Τα videos αυτά είναι δύο τύπων format, Mpeg και Avi.
- **The Exercises:** Ως γνωστόν, στη βράση κολλάει το σίδερο. Σίγουρα όσο και να διαβάσεις κάτι, αν δεν προχωρήσεις στην ανάλογη εξάσκηση, δεν έχεις το επιθυμητό αποτέλεσμα. Η εξάσκηση της αγγλικής γλώσσας στο Tell Me More γίνεται με οκτώ διαφορετικούς τρόπους, άλλους λιγότερο και άλλους περισσότερο διασκεδαστικούς. Οι τρόποι ασκήσεων που συναντάμε είναι:
- **Word Association:** Εδώ θα πρέπει να αντιστοιχίσετε τις σωστές (συνώνυμες ή αντίθετες) λέξεις από την αριστερή κολόνα στη δεξιά.
- **Word Order:** Βάλτε τις διάσπαρτες λέξεις στη σωστή σειρά, ώστε να σχηματίσουν μία σωστή πρόταση.
- **Fil-In-The-blanks:** Εδώ θα βρείτε κάποιες προτάσεις με κενά σημεία. Στο κάτω μέρος της σελίδας υπάρχουν οι λέξεις που πρέπει να χρησιμοποιήσετε για να συμπληρωθούν τα κενά αυτά.
- **Hangman:** Η γνωστή και μη εξαιρετέα κρεμάλα. Σας δίνεται μία περιγραφή της λέξης που ψάχνετε και -με το γνωστό τρόπο του παιχνιδιού- πρέπει να τη μαντέψετε. Εχετε περιθώριο για επτά λάθη.
- **Dictation:** Εδώ θα ακούσετε ορισμένες φράσεις και στη συνέχεια θα πρέπει να γράψετε ό,τι ακούσατε. Εάν έχετε αποδώσει σωστά το άκουσμα, θα προχωρήσετε στο επόμενο επίπεδο, ειδάλλως θα πρέπει να εντοπίσετε και να διορθώσετε το λάθος σας.
- **Picture/Word Association:** Παρόμοιος τρόπος άσκησης με της πρώτης μεθόδου, μόνο που εδώ θα σας δίνονται εικόνες και οι πιθανές λέξεις που τις αντιπροσωπεύουν και εσείς πρέπει να επιλέξετε τη σωστή.
- **Crossword Puzzle:** Ωρα για ένα είδος σταυρόλεξου. Σας δίνονται γράμματα και εσείς συμπληρώνετε ημιτελείς λέξεις, αλλά και βρίσκετε τις υπόλοιπες.
- **The Right Word:** Εδώ θα πρέπει να βρείτε τη σωστή λέξη που λείπει από φράση που θα σας δοθεί και εν συνεχεία να προφέρετε σωστά ολόκληρη τη φράση.

Τελειώνοντας τις ασκήσεις σας μπορείτε να πάτε στην επιλογή The Lesson Report και να δείτε τα αποτελέσματα των κόπων σας, καθώς και να ελέγξετε τους τομείς στους οποίους πιθανόν χρειάζεστε βελτίωση. Εάν τώρα συναντήσετε μία λέξη η οποία σας είναι απολύτως άγνωστη (κάτι που μπορεί να συμβαίνει αρκετά συχνά), μπορείτε να ανατρέξετε στο Glossary and Grammar εικονίδιο, όπου θα βρείτε την ακριβή μετάφραση της λέξης και θα ακούσετε την προφορά της.

Εν κατακλείδι, το Tell Me More περιλαμβάνει συνολικά ένα λεξιλόγιο 2.500 λέξεων, περισσότερες από 1.000 ασκήσεις και εκπαιδευτικά παιχνίδια και τουλάχιστον 35 πρακτικής ομιλίας επάνω στη γλώσσα. Κυκλοφορεί σε 4 διαφορετικά επίπεδα γνώσεων και δυσκολίας (Begginer, Intermediate, Advanced και Business) και μπορεί να βοηθήσει κάποιον να εμβαθύνει τις γνώσεις του στην αγγλική. Τέλος, σημειώνουμε πως εκτός από την παρούσα έκδοση μπορείτε ακόμη να βρείτε τους αντίστοιχους τίτλους που ασχολούνται με την εκμάθηση γερμανικών, ισπανικών, γαλλικών και ιταλικών.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Auralog
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486DX4/100MHz, Windows 96, 8MB RAM, 30MB χώρος στο σκληρό, 2x CD-ROM, SVGA video card (ανάλυσης 640x480 και 256 χρώματα), κάρτα ήχου 16 bit, μικρόφωνο και ακουστικά (περιλαμβάνονται στη συσκευασία)
ΔΙΑΘΕΣΗ: ΕΠΑΦΟΣ, Μαυρομιχάλη 21, Αθήνα, τηλ.: 3614733, 3614763, 3610144
ΤΙΜΗ: 19.000 δρχ.

Δώστε ζωντάνια στον υπολογιστή σας...



...με το CD-ROM:

Θέματα Μυστηρίου και Φαντασίας



...και κερδίστε 2 Pentium II 450Mhz!

(Σύνθεση: Intel Pentium II 450Mhz, 64 MB RAM, HDD 6,4 GB, Riva TNT 16 MB AGP, Voodoo II 8 MB, Soundblaster 64AWE, Ηχεία 120W, CD-ROM 36X, Οθόνη EIZO F56S 17', Modem 56 Kb, Microsoft Mouse)



Κάθε μήνα κλήρωση για...

...3DFX Interactive Voodoo 3!

(Κληρώσεις: 30 Ιουνίου, 30 Ιουλίου, 30 Αυγούστου, 30 Σεπτεμβρίου)



Κεντρική Διάθεση:

BONFIRE MULTIMEDIA PRODUCTIONS ABEE
Γκύζη 11, Τ.Κ. 114 74 - Αθήνα
Τηλ.: 6400.848, 6422.271 FAX 6422.442



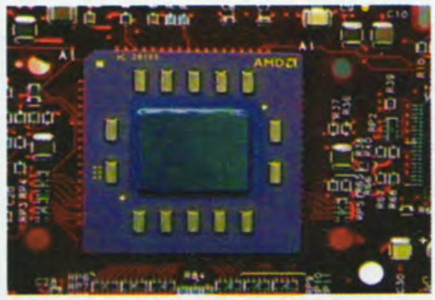
Τιμή αγοράς μόνο 5.000 δρχ.!!!

Επιμέλεια: Ιάσονας Δούζας

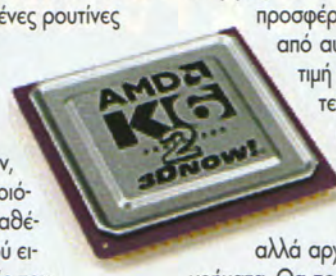
...ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗ

Μήπως ήρθε η στιγμή να αλλάξετε τον επεξεργαστή σας αλλά έχετε μπερδευτεί με τις διάφορες ανταγωνιστικές τεχνολογίες; Σε αυτό το τεύχος θα αναλύσουμε τις δυνατότητες των επεξεργαστών που κυκλοφορούν ή αναμένεται να κυκλοφορήσουν σύντομα στην ελληνική αγορά, καθώς οι τιμές έχουν παρουσιάσει το τελευταίο διάστημα μία ανεπανάληπτη πτώση εξαιτίας του έντονου ανταγωνισμού μεταξύ της Intel και της AMD.

Ο K6-2 της AMD είναι ο επεξεργαστής που έχει ουσιαστικά αντικαταστήσει εδώ και καιρό το γνωστό K6. Η μεγάλη αδυναμία του K6 εντοπιζόταν στον τομέα του μαθηματικού συνεπεξεργαστή (FPU), ο οποίος ήταν πολύ κατώτερος από τον αντίστοιχο των επεξεργαστών της Intel, με αποτέλεσμα ο K6 να "σέρνεται" στα τρισδιάστατα παιχνίδια. Δεν ήταν όμως μόνο τα παιχνίδια που παρουσίαζαν χαμηλές επιδόσεις, αλλά και οι εφαρμογές μοντελοποίησης, rendering και γενικά ό,τι απαιτούσε εκτεταμένη χρήση της FPU. Για να αντιμετωπιστούν τα ανωτέρω η AMD πρόσθεσε στον K6-2 το σετ εντολών 3DNow! που σκοπό έχει να προσφέρει αυξημένη απόδοση στα τρισδιάστατα γραφικά. Παλαιότερα είχε γίνει ανάλογη προσπάθεια με το σετ εντολών MMX της Intel, το οποίο ωστόσο δεν διαθέτει εξειδικευμένες ρουτίνες για τα 3D γραφικά όπως το 3DNow!, με αποτέλεσμα να παρέχει ασύγκριτα χαμηλότερη απόδοση. Επιπλέον, το 3DNow! βελτιώνει και την ποιότητα των γραφικών (εάν δεν διαθέτετε 3D κάρτα γραφικών), αφού εισάγει φωτορεαλιστικές τεχνικές που υλοποιούνται μέσω hardware. Ωστόσο, για να προσφέρει τις επιδόσεις που υπόσχεται, το 3DNow!, όπως άλλωστε και το MMX, πρέπει να υποστηρίζεται από το παιχνίδι ή την εφαρμογή. Στην περίπτωση αυτή η αύξηση των επιδόσεων μπορεί να φτάσει το 100%, με αποτέλεσμα ο K6-2 να ανταγωνίζεται άμεσα τον Pentium II. Εάν το 3DNow! δεν υποστηρίζεται άμεσα, υπάρχει δυνατότητα χρησιμοποίησής του εφόσον οι drivers της κάρτας γραφικών παρέχουν τη σχετική υποστήριξη. Στην περίπτωση αυτή, ωστόσο, η αύξηση που παρατηρείται κυμαίνεται σε σαφώς χαμηλότερα επίπεδα (περίπου 30%). Τόσο η nVidia όσο και η 3Dfx υποστηρίζουν το 3DNow! στα νεότερα προϊόντα τους. Αυτή τη στιγμή δύσκολα θα βρείτε στην αγορά τον K6-2 σε ταχύτητες μικρότερες των 350MHz. Ειδικά η έκδοση των 350MHz είναι η καλύτερη επιλογή κόστους/απόδοση, αφού μετά την τελευταία πτώση στις τιμές κοστίζει 23.500 δρχ. μαζί με το ΦΠΑ. Οι εκδόσεις των 366 και 380MHz ζητάνε υπερβολικά χρήματα, αφού δεν έχουν παραχθεί σε μαζικές ποσότητες. Με 33.000 δρχ. μαζί με το ΦΠΑ αποκτάτε τον K6-2 400MHz, ενώ στην τιμή των 46.000 δρχ. συναντάμε την έκδοση των 450MHz, που είναι προς το παρόν η μεγαλύτερη που θα βρείτε στην ελληνική αγορά. Τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές δεν έχει κάνει ακόμα την εμφάνισή της η κορυφαία έκδοση των 475MHz.







Μόλις πρόσφατα ήρθε στη χώρα μας ο νέος K6-III. Ο εν λόγω επεξεργαστής κυκλοφορεί σε εκδόσεις των 400 και 450MHz, ενώ η μοναδική διαφορά του σε σχέση με τον K6-2 είναι ότι διαθέτει 256KB ενσωματωμένης cache δευτέρου επιπέδου, η οποία τρέχει στη συχνότητα λειτουργίας του επεξεργαστή, με αποτέλεσμα να προσφέρει επιδόσεις κατά τι ανώτερες από αυτές των Pentium II της Intel. Η τιμή της έκδοσης των 400MHz έχει τεθεί στις περίπου 86.000 δρχ., αλλά σύντομα αναμένεται γενναία πτώση.

Ο K7 της AMD αναμένεται από στιγμή σε στιγμή, αλλά αρχικά θα κοστίζει μάλλον πολλά χρήματα. Θα προσφέρει ωστόσο ανώτερες επιδόσεις από οτιδήποτε έχει να παρουσιάσει η Intel, ιδιαίτερα στον τομέα της FPU, όπου διαθέτει τρεις fully-pipelined μονάδες υπολογισμού. Ετσι, ο K7 αναμένεται να θέσει νέα standards στον τομέα της απόδοσης των 3D γραφικών.

Οι επεξεργαστές της Cyrix εξαφανίζονται σιγά σιγά από την αγορά μετά το κλείσιμο της εταιρίας. Ούτως ή άλλως, οι περισσότερες εκδόσεις ήταν δυσεύρετες εδώ και καιρό στην ελληνική αγορά, αφού η τεχνολογία τους δεν προχώρησε ανάλογα με τον ανταγωνισμό, με αποτέλεσμα να μην προωθούνται ιδιαίτερα από τους εισαγωγείς παρά το χαμηλό κόστος τους. Η τελευταία σειρά των





επεξεργαστών ονομάζεται MII και βγαίνει στις εκδόσεις PR300, PR333 και PR350. Τα νούμερα αυτά δεν υποδηλώνουν τη συχνότητα με την οποία τρέχει ο επεξεργαστής αλλά τη σχετική απόδοση σε σχέση με τους επεξεργαστές Pentium II (δείκτης P-Rating). Ετσι, ο MII PR300 συγκρίνεται με έναν Pentium II 300MHz και ούτω καθεξής, ενώ η πραγματική συχνότητα λειτουργίας είναι μικρότερη από την αναγραφόμενη. Βέβαια, παρ' ότι η απόδοση της CPU στην πράξη είναι σχεδόν αντίστοιχη με αυτήν του Pentium II, η FPU είναι εξαιρετικά αδύνατη, σε επίπεδα αρκετά χαμηλότερα και από του K6, για αυτό ο δείκτης P-Rating δεν είναι αντιπροσωπευτικός της συνολικής απόδοσης του επεξεργαστή. Οπότε η αγορά ενός MII από έναν gamer είναι μία ανώφελη υπόθεση. Ο επεξεργαστής προορίζεται καθαρά για περιβάλλοντα γραφείου ή "entry-level" συστήματα των οποίων οι κάτοχοι δεν έχουν ιδιαίτερες απαιτήσεις. Οι τιμές των επεξεργαστών της Cyrix είναι εκπληκτικά χαμηλές. Για του λόγου το αληθές ο MII PR300 κοστίζει 13.000 δρχ. μαζί με το ΦΠΑ, ενώ ο PR333 δεν ζητά πάνω από 15.000 δρχ. Η έκδοση PR350 κοστίζει συγκριτικά υπέρογκο ποσό, αφού η τιμή της δεν έχει "ανανεωθεί" στη χώρα μας εξαιτίας της μειωμένης ζήτησης, οπότε δεν προτείνεται.

Ο Pentium II της Intel δεν χρειάζεται φυσικά ιδιαίτερες συστάσεις. Είναι ο επεξεργαστής που κάνει τους απανταχού gamers υπερήφανους για τα συστήματά τους, αφού προσφέρει ταχύτατες επιδόσεις στα τρισδιάστατα γραφικά. Η αιτία εντοπίζεται στην ισχυρή FPU που διαθέτει σε σχέση με τον ανταγωνισμό, η οποία περιλαμβάνει δύο μονάδες υπολογισμού, μία pipelined και μία fully-pipelined για ανώτερες επιδόσεις. Η τιμή του όμως παραμένει σε σχετικά υψηλά επίπεδα λόγω της μεγάλης ποσότητας μνήμης cache δευτέρου επιπέδου, που φτάνει τα 512KB. Μετά την τελευταία ανατίμηση ίσως κατορθώσετε να βρείτε το μοντέλο των 350MHz (το μικρότερο που κυκλοφορεί πλέον) με



περίπου 61.000 δρχ. Η έκδοση των 400MHz κοστίζει κάτι λιγότερο από 74.000 δρχ., οπότε αποδεικνύεται η πιο συμφέρουσα επιλογή από πλευράς κόστους/απόδοση. Την έκδοση των 450MHz, τέλος, μπορείτε να αποκτήσετε με περίπου 100.000 δρχ., αλλά δεν αξίζει να την αγοράσετε αφού με λίγο περισσότερα χρήματα μπορείτε να βρείτε το νέο Pentium III στην ίδια συχνότητα λειτουργίας. Φυσικά, εάν η motherboard που διαθέτετε δεν υποστηρίζει τους Pentium III, τότε ο Pentium II ίσως είναι μονόδρομος. Σημειώνουμε πως οι τιμές που αναφέρουμε αφορούν στις OEM εκδόσεις των επεξεργαστών και όχι στις boxed (αυτές με τη συσκευασία).



Εάν ωστόσο δεν θέλετε να ξοδέψετε τα χρήματα που ζητά ένας Pentium II, μπορείτε να αποκτήσετε έναν Celeron, που ουσιαστικά αποτελεί πολύ καλύτερη αγορά από πλευράς κόστους/απόδοση. Οι Celeron διακρίνονται σε δύο εκδόσεις: την PPGA και τη Slot 1. Η τελευταία τείνει να εξαφανιστεί από την αγορά, ενώ κοστίζει περισσότερα χρήματα. Ανάμεσα στις δύο εκδόσεις δεν υπάρχει η παραμικρή διαφορά σε επιδόσεις, απλά η PPGA τοποθετείται στο νέο socket 370 που διαθέτουν οι καινούριες motherboard για Celeron. Ωστόσο, καθώς οι συγκεκριμένες motherboards δεν μπορούν να δεχτούν άλλους επεξεργαστές, είναι προτιμότερο να αγοράσετε μία motherboard τύπου Slot 1 (δέχεται τόσο τους Celeron όσο και τους Pentium II και Pentium III) και να τοποθετήσετε τον PPGA Celeron με τη χρήση ενός ειδικού αντάπτορα, ο οποίος κοστίζει περίπου 3.000 δρχ. Μετά την τελευταία "εξευτελιστική" πτώση των τιμών, οι PPGA Celeron έχουν γίνει ιδιαίτερα δελεαστικοί. Εάν πετύχετε την έκδοση των 300MHz (κάτι απίθανο, αφού η Intel έχει σταματήσει εδώ και καιρό την παραγωγή της), θα σας στοιχίσει περίπου 24.500 δρχ. Η έκδοση των 333MHz ζητάει 27.000 δρχ., ενώ εκείνη των 366MHz είναι η πιο ενδιαφέρουσα, με κόστος μόλις 28.500 δρχ. Τα 400MHz στοιχίζουν 39.500 δρχ., ενώ τα 433MHz "εκτοξεύονται" στις 47.500 δρχ. Η κορυφαία έκδοση των 466MHz που μόλις πρόσφατα έκανε την εμφάνισή της κοστίζει περίπου 64.000 δρχ. Για όσους δεν γνωρίζουν, ο Celeron διαφέρει από τον Pentium II σε δύο μόνο σημεία: το bus του



τρέχει με 66MHz αντί 100MHz του Pentium II 350MHz και άνω, ενώ η μνήμη cache δευτέρου επιπέδου έχει μέγεθος 128KB έναντι 512KB του Pentium II. Ωστόσο, η μικρότερη ποσότητα της μνήμης αντισταθμίζεται από την ανώτερη ταχύτητά της, αφού τρέχει με τη συχνότητα λειτουργίας του επεξεργαστή, τη στιγμή που στον Pentium II τρέχει με το μισό της συχνότητας λειτουργίας. Για παράδειγμα, ο Pentium II 400MHz χρονίζει την cache στα 200MHz, ενώ ο Celeron 400MHz στα 400MHz. Συνολικά, οι επιδόσεις των δύο επεξεργαστών βρίσκονται σε αντίστοιχα επίπεδα παρά την ύπαρξη 100MHz bus στον Pentium II. Ειδικά στα παιχνίδια η διαφορά είναι ελάχιστη ανάμεσα στους δύο επεξεργαστές και σίγουρα δεν δικαιολογεί την τεράστια διαφορά κόστους. Μόνο στις επαγγελματικές εφαρμογές ο Pentium II κατορθώνει να σημειώσει κάποια αισθητή διαφορά. Επιπλέον, οι Celeron είναι οι πιο φιλικοί επεξεργαστές για overclocking, οπότε μπορούν να φτάσουν ή και να ξεπεράσουν άνετα τις επιδόσεις των αντίστοιχων Pentium II. Για τους λόγους αυτούς οι Celeron προτείνονται ως η καλύτερη λύση για τα συστήματα των περισσότερων χρηστών. Σκεφτείτε ότι με τα χρήματα που θα δώσετε για έναν Pentium II 350MHz μπορείτε να αποκτήσετε έναν Celeron 466MHz που είναι ασύγκριτα ταχύτερος σε κάθε τομέα.

Ο Pentium III αποτελεί την κορυφή των επεξεργαστών της Intel. Ο νέος επεξεργαστής δεν διαφέρει στα χαρακτηριστικά και τις επιδόσεις από τον Pentium II, αλλά περιλαμβάνει το νέο σετ εντολών SSE (παλαιότερα γνωστό ως MMX2), που σκοπό έχει να προσφέρει ανώτερη απόδοση κυρίως εκεί όπου μειονεκτεί το MMX, δηλαδή στα 3D γραφικά. Οπως και το 3DNow! της AMD, έτσι και το SSE πρέπει να υποστηρίζεται από το software ώστε να προσφέρει τις επιδόσεις που υπόσχεται. Το SSE είναι ανώτερο από το 3DNow!, αλλά ακόμα δεν έχει υποστηριχθεί ουσιαστικά. Ο Pentium III κυκλοφορεί σε τρεις εκδόσεις. Η έκδοση των 450MHz κοστίζει



107.000 δρχ. χάρη στη γενναία μείωση των τιμών, ενώ εκείνη των 500MHz στοιχίζει 195.000 δρχ. Τέλος, η κορυφαία έκδοση των 550MHz ζητά περίπου 300.000 δρχ., οπότε απευθύνεται σε συγκεκριμένο αγοραστικό κοινό.

PC

Τα τελευταία χρόνια τα φορητά συστήματα ήχου έχουν κερδίσει έδαφος. Η ποιότητα κατασκευής, αλλά κυρίως η ποιότητα του παραγόμενου ήχου έχουν φθάσει σε τόσο υψηλά επίπεδα, ώστε πολλοί αρκούνται για καιρό σε ένα φορητό σύστημα στο σπίτι προτού προχωρήσουν στην αγορά ενός μεγάλου στερεοφωνικού (εξακάναλου σήμερα πια) συγκροτήματος.

Ας δούμε, λοιπόν, τα βασικότερα χαρακτηριστικά ενός φορητού συστήματος, ώστε να μπορέσετε με μεγαλύτερη ευκολία να διαλέξετε από τα δεκάδες μοντέλα που θα βρείτε στην αγορά.

Επίσης, στο τέλος του άρθρου θα βρείτε έναν πίνακα με τρία πολύ καλά μοντέλα των εταιριών Panasonic, Philips και Sony, για να πάρετε μία γεύση από τις λειτουργίες που προσφέρουν.

Γενικά χαρακτηριστικά

Ισχύς RMS: Η ισχύς αποτελεί ένα από τα βασικά χαρακτηριστικά ενός φορητού ηχητικού συστήματος. Θα πρέπει να σημειώσουμε πως σημασία δεν έχει τόσο η μέγιστη ισχύς, αλλά η ισχύς εξόδου κατά DIN 45324 (RMS).

Μπάσα: Mega Bass, Bass reflex είναι μερικά μόνο από τα χαρακτηριστικά ονόματα που συμπληρώνουν τα μπάσα ενός φορητού συστήματος, στα οποία δίνεται σήμερα όλο και περισσότερη σημασία, αφού συμπληρώνουν και γεμίζουν τον παραγόμενο ήχο.

Ισοσταθμιστής: Είναι το γνωστό equilizer. Δεν αποτελεί απαραίτητο χαρακτηριστι-

ΜΟΥΣΙΚΗ ΓΙΑ ΤΟ ΔΡΟΜΟ



ΑΠΟ ΤΑ "MUST" ΤΟΥ ΚΑΛΟΚΑΙΡΙΟΥ

Ιούλιος: Μπάνια, ηλιοθεραπεία, παραλίες και... φορητά. Φορητά... σκέτο, γιατί υπάρχουν ορισμένα επίθετα στη γλώσσα μας που, όταν τα αναφέρει κάποιος, δεν χρειάζεται να συνεχίσει. Το ουσιαστικό που παραλείπεται εννοείται. Και στη δική μας περίπτωση το ουσιαστικό που λείπει είναι "ράδιο-κασετόφωνο-CD", για πολλούς ένα από τα καλοκαιρινά φετίχ.

του Παναγιώτη Σ. Ανδριανέση
pandri@compupress.gr

κό ενός φορητού αλλά, όταν υπάρχει, συμπληρώνει την ακουστική εικόνα.

Οι πιθανές προεπιλογές είναι επίσης καλοδεχούμενες.

Ηχεία: Συνήθως είναι ενσωματωμένα στο κυρίως σώμα του φορητού, αλλά συχνά είναι και αποσπώμενα, γεγονός που εξυπηρετεί σε ορισμένες περιπτώσεις.

Loudness: Η ακουστότητα δίνει μία πιο γεμάτη αίσθηση στον παραγόμενο ήχο και συχνά προτιμάται από πολλούς, αν και σπάνια συναντάται σε φορητό σύστημα.

Σύνδεση ακουστικών: Η δυνατότητα σύνδεσης ακουστικών είναι χρήσιμη, ειδικά σε περιπτώσεις μεσημεριανής... σιέστας, κατά την οποία μπορείτε να απολαμβάνετε τη μουσική της αρεσκείας σας χωρίς να κινδυνεύετε από τις επιθέσεις των διπλανών σας, που σίγουρα θα ξυπνήσουν από τις φωνές... της Εφης Σαρρή!

Σύνδεση μικροφώνου: Για όσους θέλουν το τερπνόν μετά του ωφελίμου, η δυνατότητα σύνδεσης μικροφώνου μπορεί να αποβεί συχνά ιδιαίτερα χρήσιμη.

Επίδοξοι τραγουδιστές θα βρουν έτσι έναν εύκολο τρόπο καταγραφής της απόδοσής τους και βέβαια μπορείτε να μαγνητοφωνήσετε τον αγαπημένο σας τραγουδιστή που ήρθε για μια γρήγορη συναυλία στο χωριό όπου κάνετε τις διακοπές σας!

Σύνδεση εξωτερικής κεραίας: Συχνά η ενσωματωμένη κεραία του ραδιοφωνικού δέκτη δεν είναι αρκετή για την καλή λήψη σε περιοχές απομακρυσμένες από την κεραία εκπομπής του σταθμού.

Ετσι, η δυνατότητα σύνδεσης εξωτερικής (μεγαλύτερης) κεραίας είναι χρήσιμη.

Ρολόι: Η ύπαρξη ρολογιού σε ένα φορητό ίσως φαίνεται περιττή, αλλά μην ξεχνάτε ότι με τον τρόπο αυτό δεν είναι ανάγκη να φοράτε το ρολόι του χεριού. Το αλάτι της θάλασσας δεν του κάνει καλό κι εξάλλου μην ξεχνάτε το σημάδι που κάνει στον καρπό σας.

Συχνά το ρολόι του συστήματος συνοδεύεται από χρονοδιακόπτη, με τη βοήθεια του οποίου είναι δυνατό το αυτόματο κλείσιμο της συσκευής.

Ασύρματο τηλεχειριστήριο: Ο τηλεχειρισμός όλο και περισσότερων συσκευών έχει μπει για τα καλά στη ζωή μας. Ετσι και στα φορητά είναι χρήσιμος: γιατί να κινείστε -έστω και λίγα μέτρα- μέσα στη ζέστη του καλοκαιριού;

Τροφοδοσία: Το εναλλασσόμενο ρεύμα είναι βέβαια κι εδώ παρόν, αλλά ποιος το βρίσκει στην... άμμο; Ανετα όμως βρίσκετε μπαταρίες ακόμη και στο περίπτερο του χωριού.

Αρα μην παραλείψετε να βεβαιωθείτε ότι το super-duper φορητό που διαλέξατε λειτουργεί και με μπαταρίες.

Βάρος: Σίγουρα δεν αποτελεί ποιοτικό χαρακτηριστικό, αλλά για σκεφθείτε: πετσέτες, ρακέτες, αντηλιακά, περιοδικά και... φορητό!

Αν ξεπεράσετε τα 10 κιλά συνολικά... χάσατε. Γι' αυτό διαλέξτε με το νου σας και στο βάρος της συσκευής.

Διαστάσεις: Το μέγεθος... πάντα παίζει ρόλο, μόνο που στη συγκεκριμένη περίπτωση το μικρότερο είναι και το καλύτερο.

Ο όγκος ενός φορητού θα πρέπει να είναι όσο το δυνατό μικρότερος, έτσι ώστε να επιβεβαιώνει και... το όνομά του.

Τέλος, το σχήμα συχνά παιζει ρόλο στην εύκολη ή μη μεταφορά του...

Ραδιοφωνικός δέκτης

Δέκτης ραδιοφώνου: Η "καρδιά" του τμήματος ραδιοφώνου ενός φορητού ηχητικού συστήματος.

Το ραδιόφωνο κλείνει ήδη 100 χρόνια ζωής και ακόμη και σήμερα, την εποχή του Compact Disc, εξακολουθεί να έχει τους δικούς του πιστούς οπαδούς.

Ο ραδιοφωνικός δέκτης πρέπει να είναι όσο το δυνατόν καλύτερης ποιότητας και τεχνολογίας που να επιτρέπει καλή λήψη σταθμών, μειώνοντας το θόρυβο παραμορφώσεων από γειτονικούς σταθμούς.

Επίσης, βολεύει η επιλογή να γίνεται με ψηφιακό τρόπο, με τη χρήση οθόνης LCD.

Τέλος, η ευαισθησία στις συχνότητες FM είναι συνήθως 15 dB.

Μπάντες ραδιοφώνου: Τα γνωστά μας FM, Μεσαία (MW ή AM) αλλά και τα κάπως ξεχασμένα σήμερα Μακρά (LW).

Για τις συχνότητες FM το εύρος λήψης είναι 87.5-108 MHz με βήμα 50 KHz, ενώ για τις συ-

GRUNDIG DIGITAL RADIO

Το DAB είναι το ψηφιακό ραδιοφωνικό σύστημα επίγειας μετάδοσης, το οποίο δίνει τη δυνατότητα για ποιοτικά υψηλή και ελεύθερη από οποιαδήποτε παράσιτα, ενοχλητικούς θορύβους και βουητά ραδιοφωνική λήψη με κρυστάλλινο ήχο, ποιότητας ισοδύναμης με αυτήν ενός Compact Disc Player.



Για πολλές δεκάδες χρόνια το ραδιόφωνο παρέμεινε στάσιμο τεχνολογικά και τα προβλήματά του φάνταζαν δισεπίλυτα: περιορισμένη μπάντα συχνοτήτων, πυκνή διάταξη σταθμών στα FM, αντανακλάσεις του σήματος, παροδικές διακοπές και πάνω από όλα παράσιτα, πολλά παράσιτα από ηλεκτρικές συσκευές κάθε είδους.

Το σύστημα DAB έρχεται να δώσει λύση σε όλα αυτά τα προβλήματα και να χαρίσει στο ραδιόφωνο ένα ακόμη τεχνολογικό προβάδισμα: πεντακάθαρη λήψη και ήχο σαν του CD σας!



Στο χάρτη της Ευρώπης, με πράσινο σημειώνονται οι χώρες στις οποίες ήδη λειτουργεί το σύστημα DAB, ενώ με μπλέ αυτές που συμμετέχουν σε πιλοτικά προγράμματα για την ανάπτυξή του.

Η γερμανική Grundig έχει ήδη να προτείνει 4 μοντέλα για το αυτοκίνητό σας, τα οποία μπορούν -με την προσθήκη του ειδικού δέκτη DAB- να αποδώσουν κρυστάλλινη ραδιοφωνική λήψη. Πρόκειται για τα ακόλουθα: SCD 5690 RDS, SCD 5390 RDS, SCD 5600 RDS και SCD 5300 RDS.



Ο ειδικός δέκτης της Grundig για το σύστημα DAB είναι ο DCR 200 DAB, ο οποίος μπορεί να τοποθετηθεί στο πορτ μπαγκάζ του αυτοκινήτου σας, σε συνδυασμό με ένα από τα παραπάνω μοντέλα.

χνότητες MW το εύρος είναι 531-1.602 KHz με βήμα 9 KHz.

Μνήμες ραδιοσταθμών: Αποτελούν αναμφίβολα ευκολία για το χρήστη, αλλά θυμηθείτε: σε κάθε περιοχή αλλάζουν οι συχνότητες των αγαπημένων σας ραδιοσταθμών, μιλώντας κυρίως για τα FM.

Ετσι, και πάλι θα χρειαστεί να τους αναζητήσετε.

Ενδειξη συντονισμού: Χρήσιμη οπτική ένδειξη, που σας επιτρέπει να "πιάνετε" με μεγαλύτερη ακρίβεια το ραδιοσταθμό της αρεσκείας σας.

Ενδειξη stereo: Αλλη μια χρήσιμη ένδειξη, που σας επιτρέπει να γνωρίζετε αν η λήψη είναι στερεοφωνική (δύο ξεχωριστά κανάλια ήχου) ή μονοφωνική.

Κασετόφωνο

Διπλό κασετόφωνο: Η ύπαρξη διπλού κασετόφωνου στο φορητό σας σύστημα είναι πολύ χρήσιμη. Μόνο έτσι θα μπορέσετε να αντιγράψετε την κασέτα του φίλου σας που ακούσατε, σας άρεσε και τη ζητήσατε για αντιγραφή.

Κάποιοι υποστηρίζουν πως έτσι μειώνεται η ποιότητα, αφού στο ίδιο κόστος ο κατασκευαστής θα πρέπει να χωρέσει δύο μηχανισμούς κασέτας, οπότε μάλλον αξίζει να δώσετε κάτι παραπάνω για να μπορείτε να κάνετε άνετα τις αντιγραφές σας. Φυσικά, μόνο για ιδιωτική χρήση - καθετί άλλο είναι παράνομο!

Αυτόματη διακοπή λειτουργίας: Χρήσιμη λειτουργία, κατά την οποία όταν η κασέτα φθάσει στο τέλος, σταματά αυτόματα η αναπαραγωγή της, χωρίς να χρειάζεται να πατήσετε το πλήκτρο Stop.

Auto reverse: Μία ακόμη χρήσιμη λειτουργία, ίσως χρησιμότερη από αυτήν της αυτόματης διακοπής, με την οποία, όταν η ταινία της κασέτας φθάνει στο τέλος, αυτόματα συνεχίζει η αναπαραγωγή της άλλης πλευράς, χωρίς να χρειαστεί να τη γυρίσετε εσείς.

Επιλογέας κασέτας μετάλλου: Οι κασέτες μετάλλου είναι πιο ακριβές από τις κοινές, αλλά αξίζουν τα λεφτά τους. Ετσι, αν θέλετε να απολαμβάνετε τη μουσική της αρεσκείας σας σε όσο το δυνατόν καλύτερη ποιότητα, τότε καλό θα είναι να γράφετε τις επιλογές σας σε τέτοιες κασέτες και φυσικά το φορητό σύστημα που θα διαλέξετε να υποστηρίζει κασέτες μετάλλου.

Καλύτερα θα είναι μάλιστα η επιλογή της κασέτας να γίνεται αυτόματα, δίχως να απαιτείται εσείς να ορίζετε τι είδους κασέτα έχετε βάλει στο κασετόφωνο.



Η πρόταση της Sony: Καλή ποιότητα κατασκευής και "συμμαζεμένο" design.

Noise reduction: Σπάνια συναντά κάποιος σε φορητό σύστημα ήχου λειτουργία μείωσης του θορύβου (dolby B, C). Πάντως, η ύπαρξη ενός παρόμοιου συστήματος θα πρέπει να εκτιμηθεί δεόντως, αφού με τη βοήθειά του η ποιότητα της ακρόασης είναι πολύ καλύτερη.

Διπλή ταχύτητα εγγραφής: Θα ήταν πολύ χρήσιμο το φορητό που θα διαλέξετε να υποστηρίζει αυτή τη δυνατότητα. Με τον τρόπο αυτό θα μπορείτε να αντιγράφετε στο μισό χρόνο κασέτες, κάτι ιδιαίτερα χρήσιμο.

Compact Disc

Τα τεχνικά χαρακτηριστικά και οι δυνατότητες είναι λίγο πολύ ίδιες σε όλα τα μοντέλα. Αν θέλαμε να αναφέρουμε μερικά από αυτά, τα οποία θα πρέπει να προσέξετε, θα διαλέγαμε σίγουρα τα ακόλουθα: καλή αντικραδασμική προστασία, δυνατότητες αναπαραγωγής των πρώτων δευτερολέπτων κάθε τίτλου, επανάληψης ενός τίτλου και όλων των τίτλων ενός CD με τυχαία σειρά και, τέλος, δυνατότητα αναπαραγωγής ορισμένων μόνο επιλεγμένων τίτλων από ένα CD.

Φυσικά, ιδιαίτερη σημασία έχουν τρεις αριθμοί: η απόκριση συχνότητας, που συνήθως κυμαίνεται μεταξύ 10 και 20.000 KHz, ο λόγος σήματος προς θόρυβο (>90 dB) και βέβαια ο ρυθμός δειγματοληψίας, για τον οποίο, όμως, θα ακούσετε πολλές θεωρίες, αντικρουόμενες μεταξύ τους.

Oversampling rate: Ο ρυθμός δειγματοληψίας. Εδώ οι απόψεις, όπως αναφέρθηκε και προηγουμένως, είναι αντικρουόμενες και κάθε εταιρία υποστηρίζει το δικό της σύστημα. Ετσι, μόνο τα αυτιά σας μπορούν να "πουν" την τελευταία λέξη.

Program play: Προγραμματισμένη αναπαραγωγή στο φορητό; Γιατί όχι; Καλή δυνατότητα για να φτιάξετε το πρόγραμμα της επιλογής σας.

Repeat play: Για όσους αρέσκονται στο να ακούν περισσότερες της μίας φορές (συνεχόμενες) το ίδιο τραγούδι.

Υπάρχουν πολλοί, εξάλλου κι εσείς δεν έχετε πιάσει τον εαυτό σας να σιγοτραγουδά συνεχώς και επί ώρες... κάποιο περίφημο σουξέ της εποχής;

Random play: Καλή επιλογή. Αντί να προγραμματίζετε εσείς την play list, το αναλαμβάνει για εσάς το ίδιο το φορητό. Ετσι, ακόμη κι αν ξέρετε απέξω τη σειρά των τραγουδιών ενός CD, δεν γνωρίζετε τι θα ακούσετε στη συνέχεια!

Intro play: Αλλη μια χρήσιμη λειτουργία, κατά την οποία ακούτε διαδοχικά τα πρώτα 3 ή 5 δευτερόλεπτα κάθε τραγουδιού και σταματάτε σε αυτό που σας αρέσει περισσότερο τη συγκεκριμένη στιγμή.

Πιστεύουμε πως τα ανωτέρω συνοπτικά στοιχεία θα σας βοηθήσουν να διαλέξετε ευκολότερα το φορητό της αρεσκείας σας.

Βέβαια, μην παραλείψετε προηγουμένως να συμβουλευτείτε τα ειδικά έντυπα με τα αναλυτικά τεχνικά χαρακτηριστικά και, φυσικά, να ακούσετε με τα ίδια σας τα αυτιά το σύστημα που σκοπεύετε τελικά να αγοράσετε.

Η συσκευή της Philips: Μοντέρνα σχεδίαση και γλυκές αποχρώσεις του μπλε.



3 ΡΑΔΙΟ ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΑ-CDs

PANASONIC RX-ED77

Το καλύτερο μοντέλο της Panasonic. Αεροδιαστημική σχεδίαση, μηχανικά ανακλινόμενη οθόνη LCD, συρόμενη υποδοχή Compact Disc και ισοσταθμιστής με 4 προρυθμισμένες καμπύλες είναι μερικά από τα χαρακτηριστικά του.

PHILIPS AZ2010

Εντυπωσιακό meta-design σε μπλε αποχρώσεις, δυναμική ενίσχυση μπάσων και ηχεία bass reflex που κάνουν τις χαμηλές συχνότητες να ακούγονται πιο καθαρά και πιο ζεστά απ' ό,τι θα περιμένατε από ένα φορητό ηχοσύστημα.

SONY CFD-W57L

Με λιτή σχεδίαση σε αποχρώσεις του γκριμαύρου, δυναμικός ήχος των μπάσων -ασυνήθιστος για τόσο μικρές καμπίνες ηχείων- και καλή ποιότητα κατασκευής το μοντέλο αυτό είναι το πρώτο στη σειρά φορητών συστημάτων ήχου της Sony. PC



Το φορητό σύστημα της Panasonic: Ξεχωρίζει για την αεροδυναμική σχεδίασή του!

ΣΥΓΚΡΙΝΕΤΕ ΚΑΙ ΑΠΟΦΑΣΙΣΤΕ!

ΜΟΝΤΕΛΟ	PANASONIC RX-ED77	PHILIPS AZ2010	SONY CFD-W57L
Δέκτης ραδιοφώνου	ψηφιακός	ψηφιακός	ψηφιακός
Μπάντες ραδιοφώνου	FM, MW, LW	FM, MW, LW	FM, MW, LW
Μνήμες ραδιοσταθμών	10 FM, 10 MW, 10 LW	29	3x10 FM/MW
Ενδειξη συντονισμού	όχι	όχι	όχι
Ενδειξη stereo	όχι	όχι	όχι
Διπλό κασετόφωνο	ναι	ναι	ναι
Αυτόματη διακοπή λειτουργίας	Σ.Μ.Δ.	Σ.Μ.Δ.	Σ.Μ.Δ.
Auto reverse	ναι	ναι	όχι
Επιλογέας κασέτας μετάλλου	αυτόματος	αυτόματος	αυτόματος
Noise reduction	όχι	όχι	όχι
Διπλή ταχύτητα εγγραφής	όχι	όχι	ναι
Oversampling rate	1 bit MASH	Σ.Μ.Δ.	1 bit
Program play	όχι	ναι	όχι
Repeat play	ναι	ναι	ναι
Random play	όχι	ναι	όχι
Intro play	ναι	ναι	όχι
Ισχύς RMS	Σ.Μ.Δ.	Σ.Μ.Δ.	2x4,5 W
Μπάσα	XBS	DBB Bass reflex	Mega Bass, Bass reflex
Ισοσταθμιστής	4 προρυθμίσεις	όχι	όχι
Ηχεία	2, ενσωματωμένα	2, ενσωματωμένα	2, ενσωματωμένα
Loudness	όχι	όχι	όχι
Σύνδεση ακουστικών	Σ.Μ.Δ.	Σ.Μ.Δ.	ναι
Σύνδεση μικροφώνου	Σ.Μ.Δ.	Σ.Μ.Δ.	ναι
Σύνδεση εξωτερικής κεραίας	όχι	όχι	όχι
Ρολόι	ναι (και χρονοδιακόπτης)	όχι	ναι (και χρονοδιακόπτης)
Ασύρματο τηλεχειριστήριο	ναι	όχι	ναι
Τροφοδοσία	εναλλασσόμενο ρεύμα, μπαταρίες	εναλλασσόμενο ρεύμα, μπαταρίες (και επαναφορτιζόμενες)	εναλλασσόμενο ρεύμα, μπαταρίες
Βάρος	5,6 kg	4,5 kg	5,6 kg
Διαστάσεις (ΠxΥxΒ)	630x178x296 mm	486x184x280 mm	444x247x222 mm
Web site κατασκευαστή	www.panasonic.com	ww.sv.philips.com	www.sony-europe.com
Διάθεση	ΒΙΑΝΕ, τηλ.: 01-2845955	Philips, τηλ.: 01-4894301	Sony Hellas, τηλ.: 01-6777701

Σ.Μ.Δ.: Στοιχεία Μη Διαθέσιμα

USER POWER

ΜΙΑ ΚΡΑΥΓΗ ΑΠΕΛΠΙΣΙΑΣ

Μια και σπάνια -είναι αλήθεια- φτάνουν στα γραφεία μας επιστολές από αναγνώστριες, αποφασίσαμε αυτόν το μήνα να αφιερώσουμε το μεγαλύτερο κομμάτι της στήλης στις περιπέτειες της φίλης Ειρήνης, τις οποίες έκανε τον κόπο να μας κοινοποιήσει.

Επιμέλεια:
Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

Στη ζούγκλα της οδού Στουρνάρη αποφάσισε να ταξιδέψει η Ειρήνη, για ένα σαφάρι... νέου υπολογιστή. Να όμως που τα θηρία τής την είχαν στημένη στη γωνία! Ας αφήσουμε την ίδια να μας εξιστορήσει τι ακριβώς συνέβη...

"Αγαπητοί συντάκτες του περιοδικού,

Καλύτερα να περάσω στο θέμα που με απασχολεί, μια και από συγχαρητήρια και ευχολόγια θα έχετε συνηθίσει. Τα τελευταία 10 χρόνια χρησιμοποιώ Η/Υ για επαγγελματικούς (και όχι μόνο) λόγους. Ξεκίνησα με έναν PC/XT, προχώρησα σε έναν 386 με 4MB μνήμη, σκληρό 400MB, modem 2400, Windows 3.1, Word 6 και Quark Xpress 3.31 (μηχανήματα που ποτέ δεν μου προκάλεσαν πρόβλημα και η συμπεριφορά τους ήταν προβλέψιμη).

Αποφάσισα κάποια στιγμή πως ήθελα ένα καλύτερο μηχάνημα, όχι πως ο 386 δεν ήταν επαρκής, αντιθέτως, και τη δουλειά μου έκανα και e-mail έπαιρνα και έστελνα και έπαιζα κανένα απλό παιχνιδάκι. Φόρεσα, λοιπόν, το τελευταίας τεχνολογίας WonderBra μου και ξεκίνησα για την Athens Silicon (Stournara) Valley, μπαίνοντας σε επώνυμο μαγαζί.



Βγήκα με ελαφρότερη την τσέπη κατά 200 και βάλε χιλιάδες, αλλά με γεμάτα χέρια από έναν προσέσορα AMD K6-2 στα 333, μία motherboard Soyo SY-5EHM, μια κάρτα οθόνης Roadster 3D (S3 Trio 3D), 32MB μνήμη, σκληρό Western Digital 8,4 GB, κουτί Midi Tower, ένα modem/fax/voice GVC V.34+ στα 33,6 bps, ένα floppy drive, νέο ποντίκι και ένα CD drive της Toshiba (κράτησα μόνο το μονόχρωμο SVGA μόνιτορ και το πληκτρολόγιο του 386, με το σκεπτικό να αντικατασταθούν αργότερα).

Σκέφτηκα, επίσης, πως ήταν καλύτερο να έχω μεμονωμένη εγγύηση για κάθε hardware και πως έτσι θα είχα τη δυνατότητα να προσθέτω τα εξαρτήματα που ήθελα χωρίς να περιορίζομαι από κάποια εγγύηση σε ολόκληρο τον υπολογιστή. Φρόντισα, βέβαια, να ρωτήσω τον πωλητή αν όλα τα παραπάνω ήταν συμβατά μεταξύ τους, ο οποίος με διαβεβαίωσε πως δεν θα είχα κανένα πρόβλημα συμβατότητας και με χαιρέτησε ευγενικά!!!

Το επόμενο βήμα μου ήταν να έρθει γνωστός μου τεχνικός (μαζί με όλα τα λογισμικά που ήθελα) για να στήσει τον υπολογιστή και... να αναλάβει να λύσει όλα τα κουφά που άρχισαν να εμφανίζονται:

Κουφό 1 ή πώς να χάσετε ένα απόγευμα: Η δισκέτα με τους drivers του CD αποδείχτηκε χτυπημένη. Επισκέπτομαι την άλλη μέρα το μαγαζί που αγόρασα το CD drive και ζητώ να μου αντικαταστήσουν τη δισκέτα. Ο πωλητής μού δίνει ευγενικά μια άλλη original (είχε τυπωμένη ετικέτα με το όνομα της Toshiba και όχι χειρόγραφη, όπως ήταν η χαλασμένη).

Κουφό 2 ή πώς να χάσετε δεύτερο απόγευμα: Η motherboard αποδείχτηκε προβληματική και για να περάσουμε τα ελληνικά Windows 98 χρειάστηκε να αποδεσμεύσουμε την cache μνήμη του και να κάνουμε overclocking στα 350MHz για να μη χάσουμε σε ταχύτητα. Το μαγαζί δεν δέχτηκε να μου αντικαταστήσει τη motherboard δηλώνοντας πως εγώ τη χάλασα (πότε πρόλαβα;). Ερωτώ: Αν ο τεχνικός μου δεν είχε υποψιαστεί το πρόβλημα, θα είχα αγοράσει άλλη motherboard; Φυσικά και θα είχα.

Κουφό 3: Το τρίτο κατά σειρά απόγευμα αρχίζουμε την εγκατάσταση των εφαρμογών και ανακαλύπτουμε ότι το modem αρνείται να συνεργαστεί με το

WinFax Pro 8, με αποτέλεσμα να μη στέλνει ή δέχεται fax και αν τολμήσω να στείλω κάποιο fax μου βγάζει μήνυμα πως έχω αφήσει την COM3 ανοικτή. Ρίχνω τα fax στον κάλαθο των αχρήστων και εξαφανίζεται το μήνυμα (ευτυχώς που μου έκοψε).

Επιπροσθέτως, όταν ανοίγει ο υπολογιστής αναγνωρίζει το modem ως Davicom, έχουν μπει οι σωστοί drivers για το GVC και έχουν γίνει οι σωστές ρυθμίσεις στα λογισμικά. Ο φίλος τεχνικός άρχισε τη μουρμούρα που δεν πήρα επώνυμο modem, που πήρα όλα τα εξαρτήματα από το ίδιο μαγαζί ενώ είχα τη δυνατότητα να τα αγοράσω από ξεχωριστά και το μαγαζί μού ζητά να πληρώσω 25.000 την ώρα για να έρθει δικός του τεχνικός και να μου λύσει το πρόβλημα. Εσείς τι προτείνετε, να αλλάξω modem ή υπάρχει άλλη λύση; Στο Διαδίκτυο σερφάρω σαν κούκλα, αν και είμαι νέα χρήστρια.

Κουφό 4 ή πώς να ανακαλύψετε πως ένα παιχνίδι των 5.000 θέλει μια κάρτα γραφικών των 40.000 για να τρέξει: Το CD με τους drivers της κάρτας γραφικών διαθέτει μεν drivers DirectX, αλλά κάποια παιχνίδια (ακόμα και απλά demos) δεν τρέχουν. Αυτό το ανακάλυψα αφού έκανα την εγκατάσταση του παιχνιδιού Safe Cracker. Ο τεχνικός ενός άλλου μαγαζιού, πάλι στη δοξασμένη Στουρνάρη, μου εξήγησε πως κάτι άλλο φταίει και πως η συγκεκριμένη κάρτα μπορεί να τρέξει παιχνίδια που θέλουν DirectX. Δοκιμάζω όσους drivers DirectX έχω αλλά τίποτα. Αλλη μουρμούρα από το φίλο τεχνικό που δεν αγόρασα μια Viper για να έχω την ησυχία μου.

Μήπως φταίει η αποδέσμευση της cache της motherboard ή το ότι έχω ακόμα το ασπρόμαυρο μόνιτορ του προηγούμενου υπολογιστή, με δεδομένο πως και εδώ έχει γίνει σωστά η εγκατάσταση των drivers; Αν είναι θέμα μόνιτορ, θα κάνω λίγο υπομονή και θα το αλλάξω, αν φταίει κάτι άλλο, θα βγάλω δόντια. Εσείς τι προτείνετε;

Κουφό 5 ή βρείτε μου τον C, σας παρακαλώ: Εκεί που πληκτρολογώ ένα κείμενο στο Word 7, από το MS Office 95 μου βγάζει ένα παράθυρο που μου ζητά να ελέγξω τα temporary αρχεία στο Γρήγορη Εύρεση, γιατί δεν μπορεί να ανοίξει το Temporary 1 (αν θυμάμαι καλά). Κλείνω τα πάντα πανικόβλητη, πηγαίνω στο Γρήγορη Εύρεση και ανακαλύπτω πως έχει καταργηθεί ο C, ενώ υπάρχουν όλοι οι άλλοι σκληροί (έχω κόψει τα 8,4GB σε τέσσερα μέρη, C για τα Windows, D για τις εφαρμογές, E για τα αρχεία πελατών και F για τα παιχνίδια και τα αρχεία του Internet, ώστε αν κάτι χτυπήσει να μη φορμάρω ολόκληρο το σκληρό). Προσπαθώ να λύσω το πρόβλημα αλλά τίποτα. Ο υπολογιστής μού βγάζει ένα παράθυρο που λέει: 'Ο φάκελος Armageddon C: δεν είναι έγκυρος. Δώσατε έναν έγκυρο φάκελο'. Σηκώνω τα χέρια ψηλά και τηλεφωνώ στο φίλο τεχνικό που μου λέει να μη δίνω σημασία, τα κάνουν αυτά τα 98. Ναι, αλλά η συμπεριφορά του μηχανήματος εμφανίζει συχνά πυκνά ιδιοτροπίες μετά από αυτό, ιδιαίτερα όταν πληκτρολογώ μεγάλα κείμενα στο Word ή κατεβάζω μεγάλα αρχεία από το Διαδίκτυο.

Κουφό 6 ή τι θέλει να πει εδώ ο ποιητής; Προσπάθησα να φορμάρω μια δισκέτα. Επειτα από ψάξιμο των Windows 98 (ελληνική έκδοση) ανακάλυψα πως το format, ή φορμάρισμα όπως λέμε, ονομάζεται διαμόρφωση!!! Λόγω επαγγέλματος (είμαι εξειδικευμένη μεταφράστρια) μπορώ να πω πως η καλύτερη απόδοση του όρου format θα ήταν μορφοποίηση. Φυσικά, ανακάλυψα και άλλα τέτοια 'φαιδρά' στην απόδοση των όρων, αλλά προτιμώ να μη σχολιάσω τη δουλειά συναδέλφου. Είναι λυπηρό να βλέπουμε ένα φιλικό (όσο μπορεί) για το χρήστη περιβάλλον -σε σύγκριση με τα Windows 3.1- να χαραμίζεται από κάτι τέτοιες 'ασυναρτησίες'.

Τι θέλει να πει εδώ ο ποιητής; Προσπάθησα να φορμάρω μια δισκέτα. Μετά από ψάξιμο των Windows 98 (ελληνική έκδοση) ανακάλυψα πως το format, ή φορμάρισμα όπως λέμε, ονομάζεται διαμόρφωση!!!

Πάντως ο φίλος τεχνικός γελάει ακόμα που προτίμησα τα ελληνικά 98, αν και γνώστρια της ορολογίας των Η/Υ, και μου λέει πως οι δυσκολίες που αντιμετωπίζω είναι θέμα εξοικείωσης. Πιστεύω πως ο υπολογιστής μου είναι ιδιότροπος και πως η συμπεριφορά του παρουσιάζει ιδιομορφίες όταν δουλεύει αρκετές ώρες (έπιασαν και οι ζέστες). Αν βάλω επιπρόσθετη ψήκτρα για το κουτί, θα εξαφανιστούν οι ιδιοτροπίες;

Η γράφουσα λατρεύει το Word και δεν θα το άλλαζε με τίποτα, όπως της αρέσει και το περιβάλλον των Windows, όχι όμως όταν είναι 'επί ξύλου κρεμάμενα' λόγω αστάθειας. Για να είμαι ειλικρινής, πολύ το χάρηκα που έφαγε ο Gates την τούρτα στο κεφάλι και του κράσαραν τα 98 στην πρώτη παρουσίαση.

Ευχαριστώ για την υπομονή, το Mother Battleship με καλεί. Beam me up, Scotty!!!

Ειρήνη Πετροπούλου"

Δυο λόγια για την Ειρήνη και για όσους από εσάς ετοιμάζεστε να κατασκευάσετε για πρώτη φορά μόνοι σας ένα PC, αγοράζοντας ξεχωριστά τα εξαρτήματά του: **Καταρχήν, εξοπλιστείτε με ιώβειο υπομονή: Κάθε αρχή και δύσκολη!** Δεύτερον, αγοράστε τα πάντα από το ίδιο κατάστημα και ΜΗ χρησιμοποιήσετε δικό σας τεχνικό αν χρειαστεί κάπου επέμβαση. Η Ειρήνη, για παράδειγμα, έπεσε, κατά πάσα πιθανότητα, σε ελαττωματική motherboard, κάτι που προκάλεσε αλυσιδωτά προβλήματα στο νέο PC. Δυστυχώς, από τη στιγμή που ένας τρίτος τεχνικός επενέβη στη motherboard η οποία εγγύηση έπαψε να ισχύει και (δίκαια) το κατάστημα ζητά χρήματα για να απασχολήσει δικό του τεχνικό. Φυσικά, δεν σκέφτομαι καν την περίπτωση να αγοράστηκαν εξαρτήματα χωρίς εγγύηση, αφού αυτό είναι το ΠΡΩΤΟ που ελέγχουμε σε τέτοιες περιπτώσεις. Τώρα, το μόνο που μπορεί να γίνει, επειδή το κατάστημα ζητά παράλογα χρηματικά ποσά για να διορθώσει την κατάσταση (φαίνεται οι τεχνικοί του είναι απόγονοι του Μίδα και τα χέρια τους είναι από χρυσάφι), είναι να αγοραστεί μια καινούρια motherboard και στη συνέχεια η φίλη μας να απευθυνθεί στο γνωστό της ή σε κάποιον άλλο επαγγελματία hardware-ά για να κάνει τις εγκαταστάσεις και τις ρυθμίσεις που χρειάζονται. Α, και κάτι τελευταίο: Δεν πηγαίνουμε ποτέ σε καταστήματα που πουλάνε δικά τους ολοκληρωμένα συστήματα για να αγοράσουμε εξαρτήματα και να φτιάξουμε μόνοι μας το PC μας, αν δεν είμαστε ΑΠΟΛΥΤΑ ΣΙΓΟΥΡΟΙ για τις ικανότητές μας στη συναρμολόγηση. Προτιμάμε, αντίθετα, καταστήματα που εξειδικεύονται σε πωλήσεις περιφερειακών. Μάλιστα, όσο πιο "τρύπα" είναι το μαγαζί τόσο καλύτερα. **Οι χλιδάτοι κοστίζουν ακριβά και για να δεις τους τεχνικούς τους πρέπει να κλείσεις ραντεβού με τη γραμματέα τους...**

Κλείνοντας, μια θερμή παράκληση: Είμαστε σίγουροι πως όλοι εσείς οι αναγνώστες της στήλης είστε ξύπνιοι και αρκετά ικανοί για να γράψετε μόνοι σας μια επιστολή. Δεν έχετε ανάγκη να αντιγράψετε κάτι που διαβάσατε κάποτε σε ένα περιοδικό Πληροφορικής και να το μοστράρετε μετά σαν δικό σας κείμενο, απλώς και μόνο για να φανεί το όνομά σας, έτσι δεν είναι; Δυστυχώς, ένας φίλος φαίνεται πως δεν είχε τόση εμπιστοσύνη στον εαυτό του και μας παρουσίασε γραπτά άλλων ως δικά του. Αυτή τη φορά ονόματα δεν θα πούμε και υπολήψεις δεν θα θίξουμε, την επόμενη όμως θα το κάνουμε. Be original!

Μέχρι το φθινόπωρο που θα τα ξαναπούμε, απολαύστε την πιο ξένοιαστη εποχή του χρόνου με όποιον τρόπο μπορείτε. Και προτιμήστε τις θάλασσες από τις ζούγκλες... PC

ΜΠΑΝΑΝΙΑ, ΑΓΑΠΗ ΜΟΥ!

Η Ελλάδα είναι μια υπέροχη χώρα. Μπορεί ο καθένας να λέει ό,τι του κατέβει, χωρίς να βρεθεί κανείς να τον ελέγξει. Αυτό κι αν είναι δημοκρατία! Ε, ρε, κούνια που μας κούναγε...

Κατά καιρούς έχουν ειπωθεί πολλά "καλά" για την Ελλάδα και μάλιστα από Ελληνες για Ελληνες. Από τα πιο επιτυχημένα θεωρώ το γνωστό "Στην Ελλάδα είσαι ό,τι δηλώσεις" κι αυτό διότι πιστεύω ότι ανταποκρίνεται πλήρως στην ελληνική πραγματικότητα. Τρανό παράδειγμα αυτής της ρήσης είναι η διαφήμιση που φιγουράρει στην ένθετη φωτογραφία. Για να λέμε του στραβού το δίκιο, έχουν δει τα ματάκια μου και άλλες παραπλανητικές διαφημίσεις. Ετούτη εδώ όμως αποτελεί τη σταγόνα που ξεχείλισε το ποτήρι.
Προτού ξεκινήσω να "στολίζω" την εν λόγω διαφήμιση, θέλω να επιστήσω την προσοχή σας στην αντιμετώπιση παρόμοιων καταστάσεων - διαφημίσεων δηλαδή, των οποίων το προϊόν φαντάζει πολύ καλό για να είναι αληθινό. Ε, συνήθως δεν είναι. Η φωνή της λογικής και της κριτικής σκέψης που κρούει τον κώδωνα του κινδύνου κάπου εκεί πίσω στα έγκατα του εγκεφάλου σας συνήθως έχει δίκιο. Ψάξτε το προτού το πιστέψετε. Αν δεν ασχολείστε με τη σχετική αγορά (όπου κινείται το εκάστοτε διαφημιζόμενο προϊόν - είτε αυτό είναι τηλέφωνο, πλυντήριο ή κεσεδάκι με φράουλες), ρωτήστε κάποιον που ξέρει και του έχετε εμπιστοσύνη. Φανταστείτε τον εαυτό σας στη θέση ενός άσχετου που ψάχνει να αγοράσει τον πρώτο υπολογιστή του.
Ας επιστέψουμε όμως στο θέμα μας. Σημειώνεται, καταρχήν, ότι δεν αμφιβάλλω πως το τηλέφωνο το οποίο παρουσιάζεται στη διαφήμιση είναι καλό. Αλλωστε, όπως τονίζεται δεόντως, είναι προϊόν της General Electric, μία σοβαρή και αναγνωρισμένη εταιρία. Ισως είναι κάπως ογκώδες για τα σημερινά δεδομένα, θυμίζοντας συσκευές της δεκαετίας του '80, και αυτό να δικαιολογεί εν μέρει τη χαμηλή τιμή του.
Αν, λοιπόν, θεωρώ ότι η συγκεκριμένη συσκευή είναι καλή, τότε γιατί "τα πήρα στο κρανίο"; Ας αρχίσουμε από την αρχή ή μάλλον από το επάνω μέρος της επίμαχης σελίδας. Τι λέει εκεί; Για μια συσκευή "θαύμα" που χρησιμοποιούν σε Ευρώπη και Αμερική. Για το ότι χρησιμοποιείται στις συγκεκριμένες ηπείρους δεν αμφιβάλλω, αλλά για το "θαύμα" έχω ορισμένες αντιρρήσεις, καθώς η συσκευή αυτή δεν κάνει τίποτε παραπάνω από την καλή ενσύρματη συσκευή (αυτή με την οθόνη) που προτείνει και προσφέρει ο ΟΤΕ όταν κάνετε νέα σύνδεση (μιλάμε βέβαια πάντα για ψηφιακή σύνδεση - ή, καλύτερα, αναλογική τονική σύνδεση, αλλά αυτό είναι ένα άλλο θέμα).



Πού είναι λοιπόν το θαύμα;
Συνεχίζουμε: "Θα βλέπετε ποιος σας τηλεφωνεί...". Συμπεραίνουμε λοιπόν ότι η συγκεκριμένη συσκευή διαθέτει το χαρακτηριστικό της αναγνώρισης κλήσης. Μπράβο της. Αυτό όμως που δεν πρόκειται να δείτε πουθενά στη διαφήμιση -και εδώ ξεκινά η παραπλάνηση- είναι ότι η αναγνώριση κλήσης ΔΕΝ υποστηρίζεται (προς το παρόν τουλάχιστον, διότι υπάρχουν σχέδια να ενεργοποιηθεί στο -όχι και τόσο άμεσο- μέλλον) από τις απλές ψηφιακές συνδέσεις του ΟΤΕ. Οποια συσκευή κι αν έχετε, όσες δυνατότητες κι αν έχει, όσο ακριβή κι αν είναι, δεν πρόκειται να δείτε ποτέ τον αριθμό του συνομιλητή σας στην οθόνη (πόσο μάλλον το όνομά του), διότι η υπηρεσία αυτή είναι υπηρεσία δικτύου και δεν παρέχεται από τον ΟΤΕ. Οχι ότι τα ψηφιακά κέντρα δεν έχουν αυτή τη δυνατότητα: ο ΟΤΕ δεν την προσφέρει, την έχει απενεργοποιήσει. Μπορείτε να έχετε αναγνώριση κλήσης μόνον αν κάνετε σύνδεση ISDN, γεγονός που σημαίνει ότι θα πληρώσετε ένα σεβαστό κεφάλαιο για την εγκατάσταση, καθώς και 4.000 δρχ. περισσότερες ως πάγιο κάθε μήνα. Και, κακά τα ψέματα, αν κάνετε σύνδεση ISDN αξίζει τον κόπο να έχετε μια τηλεφωνική συσκευή ISDN. Οι ευκολίες που προσφέρει είναι αναρίθμητες.
Εδώ βέβαια ανακύπτει ένα νέο πρόβλημα: ο ΟΤΕ. Εστω, λοιπόν, ότι έχετε συνδέσει μια συσκευή ISDN σε μια σύνδεση ISDN. Θα περιμένατε να είναι όλα ωραία και καλά. Αμ, δε. Εδώ είναι Ελλάντα. Αν λοιπόν βρίσκεστε στην Αθήνα και, ενώ λείπετε, σας καλέσει ένας φίλος σας επίσης από την Αθήνα, ο οποίος έχει αριθμό π.χ. 7654321, στην οθόνη της συσκευής θα εμφανιστεί η αναπάντητη κλήση με αριθμό 017654321 (το τηλεφωνικό κέντρο προσθέτει δηλαδή και τον κωδικό πόλης, ο οποίος για την Αθήνα

είναι 01). Αν εσείς προσπαθήσετε να τον καλέσετε χρησιμοποιώντας τον αριθμό που έχει αποθηκευθεί στη μνήμη της συσκευής (δηλ. τον 017654321) δεν θα καταφέρετε να του μιλήσετε ποτέ. Κι αυτό διότι το πανέξυπνο κέντρο του ΟΤΕ δεν καταλαβαίνει ότι θα πρέπει να αφαιρέσει το "01" (ή να μην προσθέσει επιπλέον 01 στον αριθμό που καλείτε) καθώς και οι δύο συνδρομητές βρίσκεστε στην ίδια πόλη και ψάχνει να βρει το συνδρομητή με αριθμό 017654321 ο οποίος, φυσικά, δεν υπάρχει. Τώρα ας υποθέσουμε ότι έχετε αποθηκεύσει το όνομα και τον τηλεφωνικό αριθμό του φίλου σας (το 7654321) στον ηλεκτρονικό τηλεφωνικό κατάλογο που διαθέτει η συσκευή ώστε, όταν σας καλεί, να εμφανίζεται το όνομά του στην οθόνη της συσκευής και όχι ο αριθμός. Ονειρα θερινής νυκτός, αγαπητοί αναγνώστες. Διότι ο αριθμός που "έρχεται" από το κέντρο είναι ο "017654321", ο οποίος δεν υπάρχει στον κατάλογο. Αν κάνετε την ανοησία να αλλάξετε τη δήλωση του αριθμού στον τηλεφωνικό κατάλογο της συσκευής σε "017654321" (ώστε να ταιριάζει με τον αριθμό που έρχεται από το τηλεφωνικό κέντρο και να εμφανίζεται έτσι το όνομα), τότε δεν θα μπορείτε να καλείτε το φίλο σας χρησιμοποιώντας τον κατάλογο αυτό για το λόγο που αναπτύξαμε παραπάνω. Αχ, Ελλάδα μου γλυκιά...

Ξεφύγαμε όμως από το θέμα της διαφήμισης και δεν έχουμε τελειώσει ακόμα. Εχει κι άλλα φαιδρά. Βέβαια, το μέγεθος της φωτογραφίας που δημοσιεύουμε ίσως κάνει δύσκολη την ανάγνωση των 14 δυνατοτήτων της συσκευής. Θα τις παραθέσω εδώ επιγραμματικά και θα σχολιάσω όπου χρειάζεται:

1. Αναγνώριση κλήσεων. Τα είπαμε, μην επαναλαμβανόμαστε κιόλας.

2. Κατάλογος αυτών που σας κάλεσαν. Χρήσιμο χαρακτηριστικό αν είχατε αναγνώριση κλήσης.

3. Call Wait. Αλλη παρανόηση. Το Call Waiting (και όχι Call Wait) είναι και αυτό υπηρεσία του δικτύου του ΟΤΕ, την οποία μπορείτε να ενεργοποιήσετε από οποιαδήποτε ψηφιακή συσκευή, από την πιο φθηνιάρικη μέχρι και την πιο ακριβή, πατώντας έναν συνδυασμό πλήκτρων. Αν δεν είναι ενεργοποιημένη από τον ΟΤΕ, δεν πα να έχετε συσκευή που υποστηρίζει party line, με δεύτερο συνομιλητή δεν θα καταφέρνατε να επικοινωνήσετε.

4. Εκτροπή κλήσης. Επίσης υπηρεσία δικτύου του ΟΤΕ. Μα είναι και λογικό, για σκεφτείτε το: Εφόσον έχετε μία και μόνο μία σύνδεση με τον ΟΤΕ και η σύνδεση αυτή είναι κατειλημμένη από αυτόν που σας καλεί, πώς θα μπορούσε η τηλεφωνική συσκευή από μόνη της να βρει μια ελεύθερη γραμμή να σας καλέσει π.χ. στο γραφείο, αν δεν έμπαινε στη μέση ο ΟΤΕ. Ε;

5. Ανάλυση λογαριασμού ΟΤΕ. Αυτό κι αν είναι ανέκδοτο. Δηλαδή, τι; Η συσκευή έχει ενσωματωμένο εκτυπωτή που σας τυπώνει τον αναλυτικό λογαριασμό των τηλεφωνημάτων σας; Οχι. Πρόκειται για μία ακόμα υπηρεσία του ΟΤΕ, την οποία μάλιστα πληρώνετε έξτρα.

6. Φωτιζόμενο πληκτρολόγιο. Καλώς.

7. Ηλεκτρονική αναμονή. Ουδέν σχόλιον. Δεν κατάφερα να καταλάβω τι είναι αυτό.

8. Μπαταρία για διατήρηση των μνημών. Τετριμμένο.

> **Ο,τι λάμπει, δεν είναι χρυσός, αγαπητοί μου φίλοι. Προσέξτε και μάθετε λοιπόν, διότι αλλιώς, αργά ή γρήγορα, θα πάθετε.**

9. Διακόπτη Tone/Pulse. Τι μου λέτε! Φοβερή καινοτομία! Μήπως η συσκευή διαθέτει και ακουστικό;

10. Τοποθετείται σε γραφείο ή σε τοίχο. Βολικό.

11. Λειτουργία FLASH. Ευκόλως εννοούμενο.

12. Ενδειξη νέων κλήσεων. Δηλαδή σου δείχνει ότι το τηλέφωνο χτυπάει. Ιδιοφυές.

13. Οθόνη LCD 2 γραμμών. Εύγε.

14. 12 Μνήμες. Βολικό επίσης.

CAPTAIN HOOK & ΜΑΥΡΟΓΕΝΗΔΕΣ ΠΕΙΡΑΤΕΣ

Οπως σας είχα υποσχεθεί στο περασμένο τεύχος, θα δημοσιεύσω εδώ τις επιστολές που έχουν έρθει σχετικά με το θέμα της πειρατείας. Θεωρώ το θέμα λήξαν και οποιεσδήποτε επιπλέον επιστολές θα προωθούνται στη στήλη "Αλληλογραφία".

Το θέμα του "κλέψαντος" απασχόλησε πιστεύω υπέρ το δέον τη στήλη αυτή. Επειδή βλέπω ότι η υπόθεση τραβάει στο διηνεκές, θα επανέρχομαι μόνον όταν πιστεύω ότι αξίζει τον κόπο. Μετά την παράθεση και των απόψεων που ακολουθούν, δεν πιστεύω ότι υπάρχουν πολλά να ειπωθούν για το θέμα της πειρατείας αυτή τη στιγμή. Αν όμως έρθει κάποιο γράμμα που θα περιέχει ενδιαφέρουσες όσο και πρωτότυπες απόψεις, θα το δημοσιεύσω, να είστε σίγουροι.

LORD GEO

"Αγαπητοί φίλοι,

Είμαι κι εγώ ένας από τους πολλούς αναγνώστες του PC MASTER και ταυτόχρονα, αρκετά παλιός. Εχω καταλάβει τι παίζεται αυτή την εποχή στο χώρο της Πληροφορικής με τη βοήθεια του PC MASTER και την αγάπη μου για τα PCs. Αποφάσισα λοιπόν να σας γράψω. Οχι για απορίες, ούτε για χάρες, παρά μόνο για να εκφράσω τις απόψεις μου για ένα θέμα που καίει: την πειρατεία και τους 'τύπους με τους γάντζους αντί για χέρια'.

Καταρχήν, όμως, πολλά συγχαρητήρια για τη στάση που κρατά το περιοδικό κατά της πειρατείας. Ενα μεγάλο μπράβο αξίζει και στον Βαγγέλη Κράτσα για τις απαντήσεις που δίνει σε τύπους όπως ο αγαπητός Wintermute.

Στο τεύχος 105, στη στήλη 'Μεταξύ μας' είδα έκπληκτος ένα γράμμα από τον Wintermute. Διαφωνώ πλήρως με όσα λέει και εννοεί. Εγώ πιστεύω ότι δικαίως ο ιδιοκτήτης του μαγαζιού έβαλε στη 'μαύρη

λίστα' τον OIKO-99 (μα πού τα βρίσκουν αυτά τα ονόματα;). Μπορεί, φίλ, (στον Wintermute αναφέρομαι), εσένα να μη σε νοιάζει αν θα χάσουν έστω και ένα χιλιάρικο οι εταιρίες διανομής, αλλά θα πρέπει να σκέφτεσαι και τους καταστηματάρχες που πολλοί απ' αυτούς στηρίζουν τα έσοδά τους σε αυτά τα CDs. Συμφωνώ με σένα στο ότι κάθε ιδιοκτήτης έχει δικαίωμα να διαλέγει την πελατεία του. Και αυτό πρέπει να το σεβαστούν κάποιοι κύριοι (βλ. OIKO-99) και να αναλογισθούν τις ευθύνες των πράξεών τους. Αλλη μια φράση του Wintermute με εκνεύρισε πολύ. Οπως λέει ο ίδιος '...ενώ το παιδί αντιγράφει τα παιχνίδια σε φίλους του έναντι εξευτελιστικής τιμής, που υποθέτω ότι θα κυμαίνεται από 500 μέχρι 1.000 δρχ. κ.λπ.)'. Λάθος, φίλε μου, πολύ μεγάλο λάθος. Πάω και στοίχημα ότι οι τιμές που πουλάει τα παιχνίδια ο OIKO-99 κυμαίνονται από 4.000 έως και 8.000 δρχ. Φυσικά δεν περιμένω από τον ίδιο να βγει και να με διορθώσει, επειδή δεν πιστεύω ότι θα μπορούσε κανείς να παραδεχθεί πράξεις που κατακρίνονται από την μεγαλύτερη μερίδα των PC users. Ούτε και θα πιστέψω τους συναδέλφους του που θα σπεύσουν να τον υπερασπιστούν και να με διαψεύσουν ταυτόχρονα. Γιατί, φίλοι μου, αυτό που κάνετε δεν είναι μαγκιά, ούτε εξυπνάδα αλλά μια απερισκεψία, μια αδιαφορία για το τι συμβαίνει γύρω σας. Με λίγα λόγια είστε μια ομάδα 'ανεύθυνων' με κοινά στοιχεία τη δίψα για εύκολο χρήμα και την αδιαφορία για το μέλλον όλων μας, όπως πολύ σωστά είχε γράψει ο αξιότιμος κ. Κεσανίδης. Οσο και αν δεν θέλετε να το παραδεχθείτε καταπατάτε ό,τι δικαιώματα (πνευματικά) έχετε φανταστεί.
Στο ίδιο τεύχος (105, 'Μεταξύ μας') είχε δημοσιευθεί και ένα γράμμα -του Μάριου- εξίσου ενδιαφέρον. Δεν διαφωνώ μαζί του σε αυτά που λέει σχετικά με τα μειονεκτήματα των πειρατικών. Ομως δεν συμφωνώ πάνω στην τιμή τους. Φίλε Μάριε, δεν στοιχίζουν 1.500 δρχ. Αλλιώς θα είχα τη μεγαλύτερη συλλογή από PC games (πειρατικά CDs, εννοείται). Επίσης, διαφωνώ με μια φράση του Μάριου. Λέει ότι 'θα κλαις με μαύρο δάκρυ' άμα δώσεις τα λεφτά σου για έναν original τίτλο που θα καταλάβεις ότι τελικά δεν άξιζε. Δεν νομίζω, όμως, ότι θα δώσεις 10.000 χωρίς να έχεις εξετάσει τον τίτλο που έχεις βάλει στο μάτι. Λοιπόν, αυτά είχα να πω.
Συγχαρητήρια στη στήλη 'Αλληλογραφία', όπου δημοσιεύονται και γράμματα όπως της αγαπητής αναγνώστριας Γ. Αϊτάκη που είχε μια απλή απορία (να της δώσετε συγχαρητήρια γιατί δεν βλέπουμε συχνά γράμματα από κορίτσια!). Αν και καταλαβαίνω ότι το μέγεθος του γράμματος αυτού είναι μεγάλο, θα χαιρόμουν αν το έβλεπα δημοσιευμένο σε κάποια από τις αγαπημένες μου στήλες ('User Power' ή 'Μεταξύ μας').
Συγγνώμη για το ύφος του γράμματος (σε μερικά σημεία παραγίνομαι επιθετικός), όμως ήθελα να τα πω μια κι έξω.
Προκαλώ αυτούς που διαφωνούν (βλ. Wintermute, OIKO-99 και Σία) και αυτούς που συμφωνούν με τα λεγόμενά μου να καταθέσουν τις απόψεις τους διαμέσου των στηλών του PC MASTER (μάλλον είναι το μόνο που μας ενώνει), έτσι ώστε να αναπτύξουμε απόψεις. Δεν έχω τίποτα προσωπικό με τα παιδιά (τους πειρατές) γι' αυτό θα ήθελα να γνωριστούμε καλύτερα και μέσα από το αγαπημένο μας περιοδικό να βρούμε μια λύση γι' αυτό το μεγάλο πρόβλημα.

Θερμοί χαιρετισμοί, Lord Geo"

Wintermute

"Φίλε Master...

Ναι, εγώ είμαι ο WINTERMUTE. Σαν πολύ τακτικοί πελάτες γίναμε τελευταία, δεν νομίζεις;
Λοιπόν πρέπει να απαντήσω στο φίλο 'Victim', ο οποίος ανέφερε το όνομά μου, και όπως ξέρεις, αν δεν έχεις μπροστά σου και τις δύο απόψεις πάνω σε ένα θέμα, σου αφαιρείται το δικαίωμα να βγάλεις συμπέρασμα και να δεις ποιος έχει δίκιο. Ηθελα να ήξερα, φίλε 'Victim', τι στο καλό έκανα που πρέπει να μη δικαιολογούνται οι πράξεις μου. Το ότι οι πράξεις μου δεν συμβαδίζουν με το γενικό σύνολο δεν σημαίνει απαραιτήτως ότι είναι αξιόποινες. Οπως χαρακτηριστικά είπα και σε έναν άλλο αναγνώστη του περιοδικού, πάνε πρώτα πέταξε τις κασέτες ήχου που έχεις σπίτι σου και είναι κόπιες, τις οποίες έγραψες χωρίς να πάρεις την άδεια από τον τραγουδιστή, τον παραγωγό κ.λπ., κ.λπ. και μετά έλα πες μου αν δικαιολογούνται οι πράξεις μου ή όχι.
Οσο για την πειρατεία έχω να πω ότι: ΝΑΙ, προσπαθώ να προωθήσω την πειρατεία γιατί έτσι γουστάρω και κανένας δεν πρόκειται να μου αλλάξει γνώμη αν πρώτα δεν δω τα Windows XX να δουλέψουν για 1 εβδομάδα χωρίς να κρεμάσουν ή το NEED FOR SPEED 3 να τρέχει σε 286 με 2MB μνήμη.
Πάντως, μπράβο, είσαι ο πρώτος που βρήκε από πού πήρα το όνομά μου. Αν λοιπόν, όπως λες, διάβασες τα βιβλίο, τότε θα ξέρεις τι τύπος ανθρώπου είμαι, μια και διάλεξα τον WINTERMUTE μέσα από αρκετούς πρωταγωνιστές.
Και κάτι άσχετο τώρα. Ρε παιδιά, πείτε μου, πώς διέρρευσε το μυστικό για το STEALTH. Εγώ νόμιζα ότι το είχανε κρύψει καλά. Πάντως, θα σας δώσω μια αποκλειστική είδηση που πρώτοι εσείς δημοσιεύετε. Το STEALTH χρησιμοποιούσε τα Windows 98!!! Αυτό που σας λέω είναι καρατσεκαρισμένο.
Α, για να μην το ξεχάσω, 'κάγκουρας' είναι αυτός που οδηγάει παπάκι, φοράει άσπρη κάλτσα και όταν τρέχει με το παπί έχει και το Marlboro στην τσέπη το μισό απ' έξω να ανεμίζει. Η εξέλιξη ενός 'κάγκουρα' είναι παπάκι, XT, MANTA. ΤΑ ΛΕΜΕ!!!

Φιλικά, WINTERMUTE"

Ν. ΒΑΣΔΕΚΗΣ

"Αγαπητό 'PC Master',

Οντας αρκετό καιρό αναγνώστης σου νομίζω πως είναι πια η κατάλληλη ώρα για να μιλήσω. Αφορμή τα παράλογα γράμματα κάποιων αναγνωστών και θέμα -τι άλλο- η πειρατεία.
Πολλοί χρήστες υποστηρίζουν ότι είναι πειρατές, ότι όλα τους τα προγράμματα και παιχνίδια είναι πειρατικά και πως είναι οι μάγκες που θα αντισταθούν στις απάνθρωπες 'μεγάλες' εταιρίες.
Αναφέρομαι κυρίως στους Wintermute και OIKO 99.
Εχω λοιπόν να παρατηρήσω τα εξής:
1) Κάνοντας μια αντίστοιχη δήλωση αρχικά θα πω πως ολόκληρη η συλλογή μου -η οποία είναι αρκετά μεγάλη- αποτελείται αποκλειστικά από original προγράμματα και παιχνίδια. Και για να προλάβω αρκετούς, οι οποίοι με μεγάλη ευκολία θα με χαρακτήριζαν ψώνιο, θα σας πω ένα 'μυστικό'. Είναι πλέον γνωστό ότι κάθε καινούρια κυκλοφορία τιμάται 10.000 - 13.000 δρχ., ενώ τα πειρατικά αντίγραφα κοντά στο πεντοχίλιαρο. Ομως, αν περιμένει κάποιος δύο-τρεις μήνες, θα δει τις ίδιες αυτές κυκλοφορίες να κυκλοφορούν ως επανέκδοση με τη μισή τιμή και καμιά φορά με χαμηλότερη τιμή από το πειρατικό αντίγραφο. Ακόμα όταν μένουν λίγα αντίτυπα από κάποια κυκλοφορία, πολλά καταστήματα τα βγάζουν σε προσφορά. Με λίγα λόγια, όποιος ψάχνει και περιμένει, θα βρει Ο,ΤΙ θέλει σε λογικότατες τιμές.
2) Το original έχει πάντα άλλη χάρη. Δηλαδή manual, αφίσες και άλλα καλούδια. Συγκεκριμένα π.χ. το Falcon 4.0 αξίζει μόνο και μόνο για το manual. Το Civilization 2 το πήρα (το κανονικό πακέτο) 6.500 και έχει καταπληκτικό manual και αφίσες. Δεν θα το έπαιρνα πειρατικό ούτε για ένα χιλιάρικο.

3) Επίσης, κάθε λογικός άνθρωπος καταλαβαίνει ότι μια αντιγραφή μπορεί να είναι ελλιπής και να δημιουργεί προβλήματα. Για να μην αναφέρω ότι, αν δεν υπάρχει το manual, μπορεί να δυσκολευτείς τόσο πολύ με το χειρισμό ώστε να το παρατήσεις.
4) Ο ΟΙΚΟ 99 λέει για τις εταιρίες: 'δεν με νοιάζει για τις μεγάλες εταιρίες που μας υπολογίζουν τόσο ώστε δεν γράφουν λέξη ελληνικά στα προϊόντα τους'. Δικαιολογία συχνότατα ακουστή μεν, φθηνότατη δε. Και ερωτώ εγώ: Πώς γίνεται να λένε τάχα ότι οι εταιρίες δεν ενδιαφέρονται να βγάλουν ελληνικά προϊόντα, όταν οι πειρατές που το λένε αυτό κακοποιούν τους λίγους ελληνικούς τίτλους που υπάρχουν; Ξέρετε, παραδείγματος χάριν, τι σουξέ έχει η 'Εγκυκλοπαίδεια 2002' στους πειρατές. Γιατί λοιπόν να βγάλει η μεγάλη εταιρία τον τίτλο στα ελληνικά, αφού ξέρει ότι και αυτόν θα τον αντιγράψεις αμέσως; Μήπως τη Microsoft τη σεβάστηκε κανείς που έκανε τον κόπο να βγάλει ολόκληρο λειτουργικό στα ελληνικά, αλλά είναι πρώτο σε κυκλοφορία στα πειρατικά; Βεβαίως, η Microsoft έχει την υποχρέωση να σέβεται τους καταναλωτές! Εδώ υπάρχουν συμπολίτες μας που δουλεύουν στις ελληνικές εταιρίες παραγωγής λογισμικού, που δεν είναι εκατομμυριούχοι αλλά πρόκειται για το θείο μου, τον αδελφό σου, το φίλο μας. Εμείς, βέβαια, τους υπολογίζουμε τόσο πολύ ώστε γράφουμε τον κόπο τους στα παλιά μας τα παπούτσια και μάλιστα με ταχύτητα 2x.
5) Βέβαια, τα φιλαράκια μας οι πειρατές κάνουν και κοινωνικό αγώνα -επανάσταση- ενάντια στο μεγάλο κεφάλαιο που εκφράζουν οι εταιρίες. Εγώ θα αναφερθώ μόνο σε ένα παράδειγμα, την αγαπητή σε όλους Microprose. Λοιπόν, η εταιρία αυτή πουλάει τους τίτλους της. Δεν ξέρω πόσα εκατομμύρια βγάζει από αυτούς, αλλά ξέρω πως έχει και κάποιες χιλιάδες υπαλλήλους, που πληρώνονται κάθε μήνα από τα έσοδα της εταιρίας, τα οποία κυρίως προέρχονται από αυτές τις πωλήσεις των τίτλων! Ετσι, λοιπόν, από τις εταιρίες τρώει ψωμί χιλιάδες κόσμου κυριολεκτικά. Ενα το κρατούμενο. Δεύτερον. Οταν πάω σε ένα μαγαζί για να αγοράσω έναν τίτλο, τότε κερδίζει μεν η εταιρία παραγωγής, κερδίζει όμως και ο εισαγωγέας, ο διαφημιστής, το περιοδικό όπου διαφημίζεται ο τίτλος και βεβαίως το κατάστημα όπου έγινε η αγορά. Ενώ όταν πας στο πανεπιστήμιο και αγοράσεις έναν πειρατικό τίτλο 4.000 δρχ., ο πειρατής έχει δώσει 400 δρχ. για το CD-R και έχει 100% κέρδος. Ασε δε που εδώ στη Θεσσαλονίκη οι περισσότεροι 'έμποροι' στα πανεπιστήμια είναι αλλοδαποί. Αλλά ξέχασα: οι πειρατές κάνουν κοινωνική επανάσταση.
6) Κατά τα άλλα όλοι μιλούν για ανεργία. Μα όταν η πειρατεία είναι 95% με επίσημα στοιχεία, τότε καταλαβαίνουμε τι δυναμική αυξήσεων έχουν οι πωλήσεις, κάτι που θα σήμαινε και απασχόληση τουλάχιστον διπλάσιου αριθμού ατόμων σε θέσεις που σχετίζονται με κατασκευή, διαφήμιση και εμπορία λογισμικού. Αφήστε και το άλλο. Πολλοί 'ψωνίζουν' από τα πανεπιστήμια και είναι αυτοί που αργότερα θέλουν να ονομάζονται επιστήμονες, προγραμματιστές. Για πες μου, όμως, πόσο ωραία θα νιώθεις, άσχετα με το χρηματικό, όταν βλέπεις η δουλειά για την οποία ξενύχτησες να κακοποιείται στα χέρια κάποιων, οι οποίοι μέσα σε δέκα λεπτά θα την αντιγράψουν, θα πετάξουν το αντίγραφο, θα το ξαναγράψουν, θα το καταστρέψουν και γενικά θα συμπεριφέρονται στη δουλειά σου όπως στις χαρτοπετσέτες. Αλλωστε, τι είναι γι' αυτούς η δουλειά του άλλου; Αναλώσιμο!
7) Δύο λόγια ακόμα. Ας μη νομίζουν κάποιοι ότι η πειρατεία δεν έχει συνέπειες. Πολλές εταιρίες κλείνουν κατά καιρούς, με τελευταίο και τρανό παράδειγμα αυτό της Sierra. Τα οικονομικά προβλήματά τους οφείλονται στο ότι κάποιοι τίτλοι δεν πούλησαν το αναμενόμενο εξαιτίας και της πειρατείας. Και κάτι που δεν άκουσα να το αναφέρει κανείς. Είναι γεγονός πως πολλά πράγματα πρέπει να γίνουν. Ωστόσο πολλά έχουν ήδη γίνει. Ας πούμε, όταν κυκλοφόρησε το 7th Guest, είχε 2.500 δρχ., ενώ μια νέα κυκλοφορία με πολλά CDs έχει 10.000 δρχ. Ακόμα, υπάρχει καλύτερη υποστήριξη από τις αντιπροσωπίες και από τα καταστήματα πώλησης.
8) ΠΡΟΣ ΤΟΝ WINTERMUTE ΚΑΙ ΤΟΥΣ ΣΥΝ ΑΥΤΩ!
Μεγάλε, είστε πληγή για το χώρο. Αλλάξτε μυαλά, αλλιώς δρόμο! Η αντιγραφή είναι κλοπή. Δεν μου αρέσει η υποκρισία και έτσι, επειδή σκοπεύω να ασχοληθώ επαγγελματικά με τον προγραμματισμό, δεν θέλω άλλα να λέω τώρα και άλλα ύστερα. Η αγορά προοδεύει. Τα προϊόντα γίνονται φθηνότερα και καλύτερα και αυτό οφείλεται στους νόμιμους αγοραστές και ΚΑΘΟΛΟΥ σε εσάς τους πειρατές. Γιατί το να αγοράσεις, WINTERMUTE, όλους τους πειρατικούς τίτλους που υπάρχουν, δεν βοηθάει. Ισα ίσα ζημιώνονται το κράτος, τα μαγαζιά και οι εργαζόμενοι. Το ότι η Sierra έγινε μεγάλη, βρήκε ανταπόκριση και συνέχισε να βγάζει αριστουργήματα οφείλεται σε εμάς και όχι σε εσάς. Αλλά βέβαια αυτοί που δεν αγόραζαν ήταν πιο πολλοί και τελικά έκλεισε. Τέλος, τόσο μεγάλη είναι η ΜΑΓΚΙΑ σας που ούτε το όνομά σας δεν τολμάτε να γράψετε 'για ευνόητους λόγους'. Μάγκες του γλυκού νερού...

ΦΙΛΙΚΑ, Νίκος Βασδέκης
28ης Οκτωβρίου 110Α
59 300 Αλεξάνδρεια"

ARCH DEVIL

"Αγαπητό 'PC Master',

Σου γράφω αυτό το γράμμα για το θέμα της πειρατείας, που αφορά σε όλους εμάς τους PC users αλλά και τους software-hardware προγραμματιστές. Απ' ό,τι φαίνεται, το μισό και πάνω των Ελλήνων (δεν ξέρω για τις υπόλοιπες χώρες) παίρνουν τα CDs παιχνίδια αντιγραμμένα. Το να τα παίρνει κανείς, όμως, αντιγραμμένα έχει και τα μειονεκτήματά του. Τα soundtracks των παιχνιδιών (παίζονται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού) είναι πολλές φορές ελαττωματικά. Αναφέρω παράδειγμα: Το Age of Empires μου και το Heroes of Might and Magic (3), τα οποία έχω αγοράσει αντιγραμμένα, παρουσίασαν προβλήματα με τα soundtracks τους κι αυτό με δυσαρέστησε αρκετά. Εκτός αυτού, το Ages of Empires κολλούσε κάθε φορά που το άρχιζα. Και να φανταστείτε ότι από τα 5 αντιγραμμένα CDs μου (STARCRAFT, DIABLO, AGE OF EMPIRES, THIEF: THE DARK PROJECT και HEROES OF MIGHT AND MAGIC III) τα δύο είναι (κάπως) ελαττωματικά! Μετά δεν συμφέρει να παίρνουμε όλα τα παιχνίδια αντιγραμμένα, γιατί πολλά απ' αυτά έχουν πάνω από 2 ή 3 CDs το καθένα. Για παράδειγμα, δεν πρόκειται να αγοράσω το Baldur's Gate copied που είναι 5 CDs αλλά original. Ετσι, ο φίλτατός μας Wintermute δεν πρέπει να κατηγορεί τα original παιχνίδια που παίρνουν αρκετοί χρήστες. Ασε, βέβαια, που έτσι κλέβουμε (με copied παιχνίδια) τα πνευματικά δικαιώματα (όπως τα λέμε) των προγραμματιστών κάθε εταιρίας. Τέλος, ζητώ συγγνώμη για το μέγεθος του text μου, και απαιτώ (πιο ευγενικά, ζητώ) δημοσίευση, για (especially) να το δει ο αγαπητός Wintermute!

Πολύ φιλικά, ARCH DEVIL"

Αν θελήσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας, μη διστάσετε να μας γράψετε στη διεύθυνση του περιοδικού ή να στείλετε e-mail (master@compupress.gr).

Επιμέλεια: Γιάννης Βογιατζής
lost@otenet.gr

HACKERS

Τι μπορεί να πάθει κάποιος, όταν δεν προσέχει!



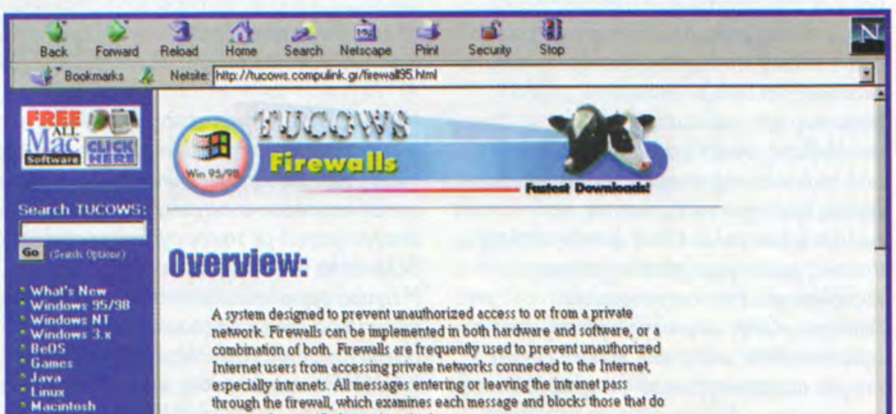
Παλαιότερα οι συζητήσεις για τους hackers ήταν γεμάτες "μυστήριο" και "δέος" για αυτούς τους ικανότατους χρήστες υπολογιστών, τους οποίους φανταζόμαστε να περνούν ολόκληρα μερόνυχτα μπροστά από μια οθόνη, σπάζοντας κωδικούς και υπολογιστικά συστήματα με γνώμονα το βαθμό δυσκολίας και πρόκλησης που αυτά παρουσίαζαν. Σήμερα, από ό,τι φαίνεται, οποιοσδήποτε έχει πρόσβαση στο Internet μπορεί να αποκτήσει ένα-δύο προγράμματα και να "εισβάλει" σε άλλους υπολογιστές, κυρίως ανυποψίαστων χρηστών, ικανοποιώντας την ηλίθια διαστροφή του.

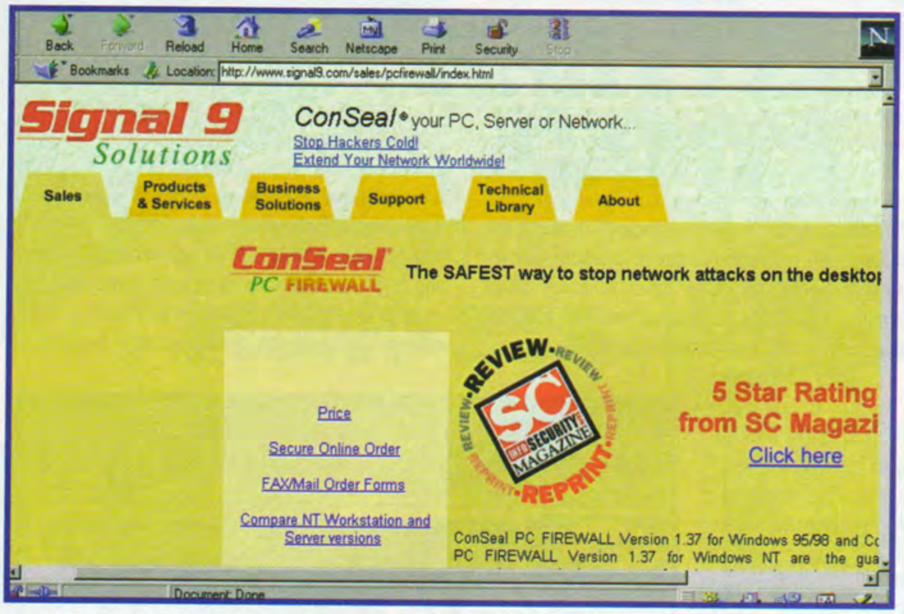
Στα δύο προηγούμενα τεύχη και συγκεκριμένα στη στήλη "User Power" διαβάσαμε την περιπέτεια του συναδέλφου Γιάννη Κωστάκη με κάποιον που κανονικά θα ονομάζαμε hacker, αν δεν επιδείκνυε εμφανή σημάδια ανοησίας και κόμπλεξ. Κι αυτό διότι θεωρώ άκρως υποτιμητικό για τους πραγματικούς hackers το να ονομάσω έτσι κάποιον που το μόνο που τον ενδιαφέρει είναι να παρενοχλήσει έναν ανυποψίαστο χρήστη του Internet, ο οποίος όχι μόνο δεν του φταίει σε τίποτα, αλλά επιπλέον αποτελεί εύκολο στόχο.

Οι περισσότεροι από εμάς, μέχρι να την πάθουμε όπως την έπαθε ο Γιάννης, δεν ασχολούμαστε με την προστασία του υπολογιστή μας από επιτήδειους, ακριβώς διότι δεν περιμένουμε ότι κάποιος άλλος θα έχει τέτοιου είδους "βίτσια". Επομένως, είναι αστείο για κάποιον που έχει βασικές γνώσεις hacking να μπει σε έναν "απροστάτευτο" υπολογιστή - εξάλλου αμφιβάλλω και αν προσφέρει κανενός είδους ικανοποίηση. Είναι σαν να παίρνεις το γλυκό από μικρό παιδί.

Θα ονόμαζα σοβαρό hacker, που σέβεται τον εαυτό του και αυτό που κάνει, κάποιον που έχει όχι μόνο τη γνώση αλλά και τα κότσια να "σπάσει" τους υπολογιστές του FBI, της CIA ή τέλος πάντων μεγάλων οργανισμών, οι οποίοι είναι κατάλληλα εξοπλισμένοι για να αντιμετωπίζουν κάθε λογής εισβολείς. Εξάλλου, όπως συχνά έχει αναφερθεί και στη στήλη "PC Νέα", πιστεύω ότι οι σοβαροί hackers είναι μόνο εκείνοι που δρουν σε άμεση σύνδεση με κάποιον γενικότερο σκοπό, όπως είναι η προστασία του περιβάλλοντος, τα ανθρώπινα δικαιώματα, η κατάργηση της πυρηνικής ενέργειας. Ο hacker που βλέπει τον εαυτό του ως πολιτικό και κοινωνικό ακτιβιστή του κυβερνοχώρου (σε αντιστοιχία με τους ακτιβιστές της πραγματικής κοινωνικής δράσης) είναι -κατά την άποψή μου- ο μόνος που μπορεί να χαίρει σεβασμού ή τουλάχιστον αναγνώρισης. Το να επιτεθείς στα κυβερνητικά sites των ΗΠΑ και να διαμαρτυρηθείς έντονα για τους βομβαρδισμούς στη Γιουγκοσλαβία αποτελεί μια σαφή και συνειδητή πολιτική πράξη, που μπορεί να έχει κάποια αποτελέσματα. Σε αντίθετη περίπτωση, το "hacking" που βίωσε και ο Γιάννης αποτελεί μια πράξη χωρίς νόημα και χωρίς περιεχόμενο, πέρα από την ικανοποίηση του "hacker". Μάλιστα, είναι ακόμη πιο ανήθικη η πράξη του εν λόγω ατόμου, διότι επιπλέον υπέκλεψε τον κωδικό της πιστωτικής κάρτας του Γιάννη και προσπάθησε να κάνει αγορές με αυτήν (ευτυχώς ο Γιάννης την είχε μπλοκάρει εγκαίρως). Φαίνεται λοιπόν ότι ο τύπος δεν είχε κανένα άλλο κίνητρο παρά την εύκολη αποκόμιση κέρδους, δηλαδή την πραγματική κλοπή.

Δεν θέλω να κάνω παρακινδυνευμένες υποθέσεις, αλλά νομίζω ότι το μήνυμα που έστειλε ο συγκεκριμένος hacker στον Γιάννη (να αφήσει τα computers και να βρει γυναίκα) ταιριάζει





απόλυτα σε εκείνον. Αν είχε κάτι να κάνει τα βράδια, δεν θα παρενοχλούσε τον κόσμο...

Πάντως, επειδή η παροιμία συμβουλεύει "φύλαγε τα ρούχα σου για να έχεις τα μισά", εμείς θα σας δώσουμε κάποιες πληροφορίες για να αντιμετωπίσετε όσο το δυνατόν καλύτερα τέτοιου είδους απειλές. Το "know how" μας "μετέδωσε" ο Γιάννης, τον οποίο και ευχαριστώ σε αυτό το σημείο.

Πρώτα απ' όλα, λοιπόν, θα χρειαστείτε (αν δεν έχετε ήδη) ένα καλό αντιβιοτικό, που να υποστηρίζει και έλεγχο σε πραγματικό χρόνο των αρχείων που χρησιμοποιεί ο υπολογιστής σας. Με αυτό τον τρόπο θα αποφύγετε με ικανοποιητικό τρόπο τα διάφορα trojans που χρησιμοποιούν οι hackers για να εισέλθουν στον υπολογιστή σας. Φυσικά, το Norton Antivirus 5.0 αποτελεί μία από τις καλύτερες επιλογές, αρκεί να ενημερώνετε συχνά τις πληροφορίες του για τους νέους ιούς που εμφανίζονται παγκοσμίως.

Για την καλύτερη προστασία σας από οποιαδήποτε hacking επίθεση θα πρέπει να "υψώσετε" ένα firewall εναντίον κάθε επίδοξου "διαρρήκτη". Πάνω σε αυτό τον "πύρινο τοίχο" θα πέσουν όλοι όσοι αποπειραθούν να σας ενοχλήσουν. Το firewall ελέγχει ό,τι εισέρχεται ή εξέρχεται από τον υπολογιστή σας και, αν ανιχνεύσει κάτι "δυσάρεστο", δεν το αφήνει να περάσει! Στην περιοχή "Security" των Tucows μπορείτε να βρείτε όλα τα εργαλεία που θα σας "λύσουν τα χέρια" από άποψη προφύλαξης. Κοιτάξτε στα "Firewall Utilities" για το πολύ αποτελεσματικό Conceal PC Firewall (http://www. Signal9.com/), το οποίο είναι μεν demo, αλλά μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε για κάποιο διάστημα (μέχρι, δηλαδή, να το αγοράσετε). Μια πρόχειρη αναζήτηση στο Internet θα σας αποκαλύψει και άλλα shareware προγράμματα της κατηγορίας.

Χρήσιμο προγραμματάκι είναι ακόμη το Netbuster. Αναλαμβάνει να σας προστατεύσει από ένα από τα ισχυρότερα hacking trojans, το NetBus (το εξουδετερώνει, αν σας έχει προσβάλει), ενώ έχει τη δυνατότητα για ανίχνευση των στοιχείων αυτού που προσπαθεί να σας "επιτεθεί" με Net Bus. Η σελίδα του utility αυτού είναι στη διεύθυνση: http://surf.to/netbuster.

Τέλος, για να ανιχνεύσετε τις τυχόν επιθέσεις εναντίον σας, δηλαδή να ανακαλύψετε από πού προέρχονται, πότε γίνονται κ.τ.λ., μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το Nukenabber (http://dynamsol.dyn.ml.org/puppet/), που διανέμεται δωρεάν. Με αυτό το πρόγραμμα μπορείτε να ενημερώσετε τον ISP σας για τις επιθέσεις που δέχεστε, ώστε να ληφθούν κατάλληλα μέτρα εναντίον του ενοχλητικού - αν ληφθούν...

ΤΟ "ΤΕΛΟΣ" ΤΟΥ ΠΟΛΕΜΟΥ

Αραγε τελειώνει ποτέ ένας πόλεμος σε τόσο σύντομο χρονικό διάστημα; Τη στιγμή που γράφω αυτές τις γραμμές, υποτίθεται ότι η ειρήνη είναι γεγονός στη Γιουγκοσλαβία εδώ και μία εβδομάδα. Είναι όμως έτσι; Οι ψυχικές και υλικές πληγές των ανθρώπων και ολόκληρης της χώρας μπορούν να επουλωθούν, ακόμη και μετά έναν μήνα ή έναν χρόνο; Οπως έγραφε και η "δεσποινίς Κ." στο προηγούμενο τεύχος, οι ψυχές των ανθρώπων δεν μπορούν να "ανοικοδομηθούν".

Πρέπει να περάσουν πολλά χρόνια, να υπάρξουν επόμενες γενιές για να πει ο λαός της Γιουγκοσλαβίας (και οι Αλβανοί του Κοσόβου, αν τότε θα υπάρχει αυτό που σήμερα ονομάζεται Κόσοβο και αν θα υπάρχουν εκεί Γιουγκοσλάβοι ή Αλβανοί) ότι ο πόλεμος τελείωσε. Τα φρικτά σημάδια της βαρβαρότητας δεν σβήνουν πάνω από μια κόλα χαρτί που περιέχει την ειρηνευτική συμφωνία. Αντί για οποιαδήποτε άλλη αναφορά σε αυτή την... κουτσή ειρήνη, επέλεξα να σας μεταφέρω ένα





απόσπασμα από το ημερολογιακό κείμενο της Κ., της 12ης Ιουνίου:

"Τα στρατεύματα μπήκαν στο έδαφός μας. Στρατοί ειρήνης τρέχουν, συναγωνιζόμενοι ο ένας τον άλλον για το ποιος θα είναι ο πρώτος που θα 'πατήσει πόδι' στην πατρίδα μου, σαν να ήταν η δική τους χώρα. Ξένοι στρατιώτες σε μια χώρα που μπορεί να μην είναι ποτέ πια δική μας.

Το Βελιγράδι είναι πλέον τόσο ήσυχο! Οι νύχτες είναι γαλήνιες, μόνο νυχτοπούλια και κουκουβάγιες ακούγονται. Τόσο περίεργο! Περιμένω να το συνηθίσω και να μη σκέφτομαι πια τη σειρήνα του συναγερμού που ούρλιαζε κάθε βράδυ." (http://www.wardiary.org)

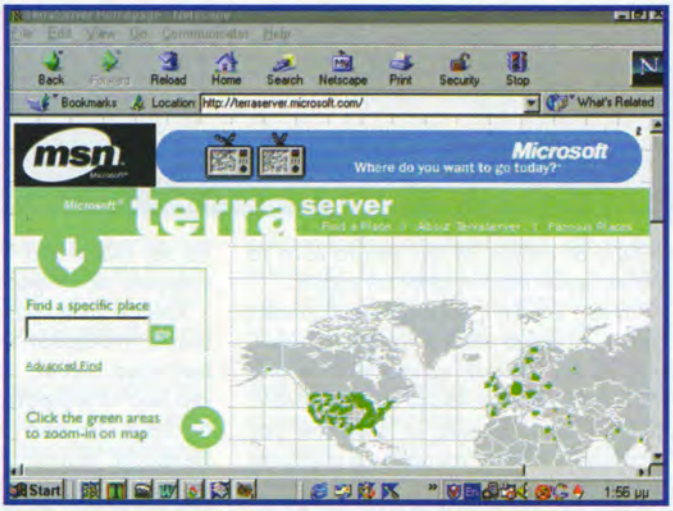
ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Ο αναγνώστης της στήλης klidge έστειλε με e-mail την ακόλουθη επιστολή, την οποία και δημοσιεύουμε, διότι αναφέρεται σε ζητήματα που έχουμε κατά καιρούς θίξει από τις σελίδες του "PC Master". Ισως να αποτελέσει μια καλή αφορμή για να ανοίξει ένας ώριμος και προσεκτικός διάλογος μέσα από τη στήλη "PC Expert" για το τι μέλλει γενέσθαι στη δύση του εικοστού αιώνα. Η νέα τεχνολογία έχει ήδη δημιουργήσει τις συνθήκες για αυτό που έχει ονομαστεί "κοινωνία της πληροφορίας" ή "ψηφιακός κόσμος". Προς τα πού όμως βαδίζει η ανθρωπότητα και τι μπορεί να κάνει ο καθένας μέσα σε αυτό τον κυκεώνα συνεχούς αύξησης της τεχνολογικής υποδομής και της χρήσης των υπολογιστών; Ποια προβλήματα θα κληθεί να αντιμετωπίσει ο σύγχρονος άνθρωπος στη νέα αυτή εποχή; Ας δούμε όμως αρχικά τι έχει να καταθέσει ο klidge:

"Φίλε 'PC Expert' γεια σου,

Ο κόσμος της πληροφορικής έχει πάψει από καιρό να είναι το hobby μόνο κάποιων 'εκλεκτών', με ότ,ι θετικό ή αρνητικό συνεπάγεται αυτό. Τα θετικά ευκολονόητα. Ενα από τα αρνητικά είναι ότι πολλές φορές άτομα τα οποία στην ουσία λίγα κατέχουν από υπολογιστές, πληροφορική και γενικά τη σύγχρονη τεχνολογία ριψοκινδυνεύουν να αναλύουν σχετικά θέματα, με αποτέλεσμα οι ανακρίβειες και οι γενικότητες να περισσεύουν, αμπελοφιλοσοφώντας και αερολογώντας.

Βλέπουμε λοιπόν από επίδοξους δημοσιογράφους τηλεοπτικών καναλιών να ρίχνουν στην πυρά παιχνίδια τύπου Doom-clone, τα οποία θεωρούν ακατάλληλα για παιδιά, ενώ θρησκευτικές οργανώσεις να οργιάζουν στη θέα ενός bar code. Ο θαυμαστός κόσμος της σύγχρονης τεχνολογίας γίνεται στα χέρια κάποιων 'μηχανές του διαβόλου'. Για τα 'ακατάλληλα παιχνίδια' έχουν ειπωθεί ήδη πολλά. Για την 'έλευση του Αντίχριστου καβαλώντας ένα bar code' όχι και τόσα, τουλάχιστον ουσιαστικά. Η αλήθεια είναι ότι ζούμε σε μια εποχή που τίποτα δεν είναι κρυφό. Χαρακτηριστικό παράδειγμα το www.terraserver.com της Microsoft. Κάποιοι μιλούν για ηλεκτρονικό φακέλωμα, κάτι υπαρκτό και επικίνδυνο, αλλά δυστυχώς ποτέ δεν ακούγονται, διότι τα επιχειρήματα αρχίζουν και τελειώνουν στα bar codes και σε σημάδια αναγνώρισης στο μέτωπο με χαραγμένες την πεντάλφα και τα σχετικά εξωπραγματικά. Δεν είναι λοιπόν δυνατόν κάποιος νουνεχής άνθρωπος να παραδεχτεί τέτοια σενάρια επιστημονικής φαντασίας. Ούτε είναι δυνατόν απλοί αριθμοί (aka 666) να θεωρούνται εκπρόσωποι μιας διαβολικής οντότητας, ενός Αντίχριστου.



Τι πραγματικά θα έπρεπε να μας προβληματίζει στο άκουσμα της φράσης 'ηλεκτρονικό φακέλωμα'; Απλά αναρωτηθείτε πόσες φορές δώσατε τα στοιχεία σας για μια on-line registration ή μια αγορά μέσω Internet. Αναρωτηθείτε σε ποιους servers είναι καταχωρισμένες όλες οι συνδέσεις σας κάνοντας Web surfing. Μοναδικοί serial numbers στους Pentium III, έγγραφα του Word με μοναδική ανά χρήστη 'υπογραφή'. Ολοι τα έχουμε ακούσει αυτά και τα κατακρίναμε. Εξάλλου, γενικεύοντας, σκεφτείτε πόσο εύκολα μπορούν κάποιοι να εντοπίσουν το σήμα του κινητού σας, να υποκλέψουν συνομιλίες. Φυσικά, υπάρχουν οι σχετικές διαδικασίες και νόμοι που απαγορεύουν στον καθένα να χρησιμοποιήσει την τεχνολογία με 'κακά κίνητρα'. Εξάλλου, πόσο εύκολο είναι για το γείτονά μας να μας εντοπίσει μέσω του σήματος του κινητού μας; Ωστόσο κάποιοι μπορούν. Δεν πρέπει βέβαια να πανικοβληθούμε, πετώντας στα σκουπίδια κάθε ηλεκτρική συσκευή. Αυτό θα ήταν μια άλλη μορφή υστερίας, πάλι χωρίς κανένα αποτέλεσμα και ανταπόκριση.

Τα παραπάνω προϋποθέτουν μια κακή χρήση της τεχνολογίας. Η οποιαδήποτε τεχνολογία δημιουργείται για να υπηρετεί τον άνθρωπο. Οι συνέπειες που θα επιφέρει στη ζωή του όμως εξαρτώνται από το πώς αυτός θα τη χρησιμοποιήσει. Ισως ο λεγόμενος Αντίχριστος, μιλώντας τη γλώσσα της θρησκείας, να είναι η κακή χρήση της τεχνολογίας και όχι απλά η ίδια τεχνολογία. Αν κάποιος θέλει να προβληματιστεί πάνω στο θέμα, πρέπει να ψάξει βαθύτερα από απλές άσπρες και μαύρες γραμμές ή άψυχους αριθμούς, τα οποία πολλοί αρκούνται να κατηγορήσουν.

Ελπίζω να σε προβλημάτισα λίγο και να έδωσα την αφορμή για ένα σχετικό άρθρο στη στήλη σου.

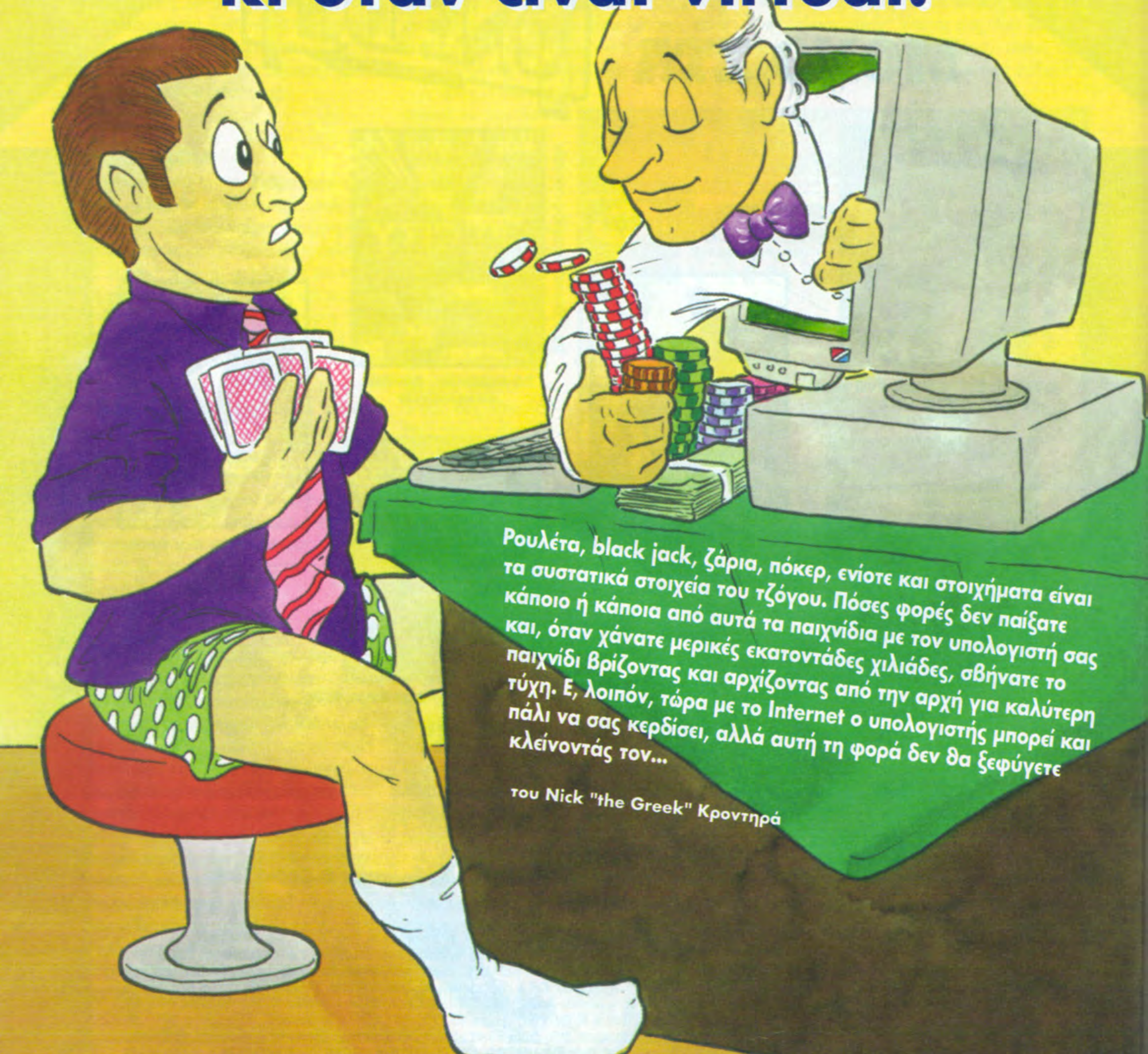
Φιλικά,
Klidge"

Δεν θα απαντήσω αναλυτικά στους προβληματισμούς που διατυπώνει ο klidge, διότι η στήλη έχει ήδη αναφερθεί σε ζητήματα ασφάλειας προσωπικών δεδομένων σχετικά με τη Συνθήκη του Σένγκεν καθώς και σε γενικότερα θέματα της "ηλεκτρονικής" εποχής μας. Αντί για απάντηση, θα καλέσω όσους αναγνώστες βρίσκουν ενδιαφέρον το θέμα που συζητά ο klidge να καταθέσουν και τις δικές τους απόψεις για το μέλλον που ανοίγεται εμπρός μας. Στη ηλεκτρονική διεύθυνσή μου (lost@otenet.gr) ή στην ταχυδρομική διεύθυνση του περιοδικού θα αναμένω τα γράμματά σας και τους προβληματισμούς σας σχετικά με τα ζητήματα που έθιξε ο klidge. Ας έχουμε πάντα στο μυαλό μας ότι οι υπολογιστές υπάρχουν μόνο για να μας υπηρετούν, είναι τα "χαζά" εργαλεία μας.

Από τη στιγμή, όμως, που ολοένα περισσότερο αυτή η κοινωνία βασίζεται στα μηχανήματα για να υπάρξει και να εξελιχθεί, για να επικοινωνήσει και να ψυχαγωγηθεί, τότε πολλά προβλήματα ανακύπτουν. Το ζήτημα της ασφάλειας των προσωπικών δεδομένων, το οποίο είδαμε και στην περίπτωση του Γιάννη Κωστάκη και στους προβληματισμούς του klidge, είναι σίγουρο πως τίθεται με τρόπο άμεσο και επιτακτικό για όποιον χρησιμοποιεί υπολογιστή. Καθώς η εξάρτηση από τους υπολογιστές για την πραγματοποίηση καθημερινών ενεργειών (οικονομικών, πληροφοριακών, ψυχαγωγικών κ.ά.) αυξάνει με ρυθμούς γεωμετρικής προόδου, είναι βέβαιο ότι το θέμα της ασφάλειας είναι από τα κεντρικά ζητήματα που θα πρέπει να λυθούν στο άμεσο μέλλον.

ΤΖΟΓΟΣ ΣΤΟ ΔΙΚΤΥΟ

Ολα εδώ πληρώνονται, ακόμα κι όταν είναι virtual!



Ρουλέτα, black jack, ζάρια, πόκερ, ενίοτε και στοιχήματα είναι τα συστατικά στοιχεία του τζόγου. Πόσες φορές δεν παίξατε κάποιο ή κάποια από αυτά τα παιχνίδια με τον υπολογιστή σας και, όταν χάνατε μερικές εκατοντάδες χιλιάδες, σβήνατε το παιχνίδι βρίζοντας και αρχίζοντας από την αρχή για καλύτερη τύχη. Ε, λοιπόν, τώρα με το Internet ο υπολογιστής μπορεί και πάλι να σας κερδίσει, αλλά αυτή τη φορά δεν θα ξεφύγετε κλείνοντάς τον...

του Nick "the Greek" Κροντηρά

Αν και ποτέ δεν είχα σχέσεις με το καζίνο, με τον τζόγο θα μπορούσα να πω ότι είμαι εθισμένος σε βαθμό που ξεπερνά το μέσο όρο. Οταν αρχίζουν οι κουβέντες για πόκερ και black jack, μία κρυφή ηδονή διαπερνά το σώμα μου για μερικά δευτερόλεπτα και ένα σφίξιμο στο στομάχι τη διαδέχεται. Τα χαρτιά ήταν πάντα μία ευχαρίστηση για μένα και -δεν το κρύβω- μύχια επιθυμία μου ήταν να μπω κάποτε στο καζίνο και να βγω κερδισμένος κατά μερικά εκατομμύρια και με δύο-τρεις γυναίκες αγκαλιά (γιατί, δηλαδή, ο άνθρωπος του Μαρτίνι είναι πιο μάγκας;). Κλισέ εικόνα, θα μου πείτε, όσο κλισέ είναι και οι ιστορίες για εκείνους που έχασαν τα πάντα στο καζίνο και κυκλοφορούν απέξω φορώντας μόνο ένα βαρέλι και ζητώντας λίγα χρήματα για να μπορέσουν να... ξαναπαίξουν! Αρρώστια...

Πάνω που είχα καταλήξει ότι είναι καλύτερα που δεν έχουμε τέτοια "πράγματα" εδώ γύρω, έμαθα για τα καζίνο στο Δίκτυο!

Το on-line καζίνο μπορεί να ακούγεται "εξωτικό" και εξεζητημένο μέσα στην απεραντοσύνη του Internet, όμως στην πραγματικότητα είναι μία ανθούσα βιομηχανία δισεκατομμυρίων... Σε ολόκληρο τον κόσμο υπολογίζεται ότι σε τρία χρόνια θα φτάσει τον τζίρο των 4,5 τρισ. δρχ.! Οι λόγοι της έκρηξης του virtual καζίνο είναι παραπάνω από προφανείς: Ενώ μία εταιρία χρειάζεται να ξοδέψει 20 έως 100 δισ.(!) δρχ. για τη δημιουργία των χώρων υποδοχής του κοινού της σε ένα συμβατικό καζίνο, τα έξοδα ενός virtual καζίνο είναι χιλιάδες φορές λιγότερα! Αυτό, φυσικά, δεν σημαίνει ότι πολλά από τα ήδη εν λειτουργία καζίνο του κόσμου δεν προσφέρουν τον εαυτό τους και σε ηλεκτρονική μορφή...

ΤΙ ΕΙΝΑΙ, ΛΟΙΠΟΝ, ΕΝΑ INTERNET ΚΑΖΙΝΟ;

Κατά πρώτον, είναι μέρος του on-line τζόγου (on-line gambling) που εξαπλώνεται τα τελευταία πέντε χρόνια με ραγδαίους ρυθμούς στο Διαδίκτυο. Περιλαμβάνει την τοποθέτηση στοιχημάτων, τον ιπποδρομιακό τζόγο καθώς και διάφορες λοταρίες.

Πιο εξειδικευμένα από τον συνολικό on-line τζόγο, τα Internet καζίνο είναι εκείνα τα sites όπου μπορείτε να παίξετε ένα ή περισσότερα παιχνίδια στιλ καζίνο με αληθινά χρήματα. Πολλά από αυτά θα σας αφήσουν να παίξετε τα διάφορα games τους για πλάκα, αλλά μόνο αν επιτρέπουν παιχνίδι με χρήματα μπορούν να χαρακτηριστούν ως καζίνο.

ΠΟΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΠΑΙΧΤΟΥΝ;

Σχεδόν ό,τι υπάρχει σε ένα καζίνο μπορεί να παιχτεί στο Δίκτυο. Τα πιο διαδεδομένα παιχνίδια είναι τα ίδια που προτιμούν οι παίκτες στο Las Vegas: black jack, πόκερ, ζάρια, μονόχειρες ληστές, ρουλέτα, μπακαρά... Αυτό που πρέπει να προσέξει όποιος πιστεύει ότι είναι πολύ καλός σε κάποιο από τα προαναφερόμενα είναι οι κανόνες που κάθε καζίνο θέτει στη διεξαγωγή του παιχνιδιού. Υπάρχουν διεθνείς κανόνες, αλλά καλό είναι να ξέρετε ακριβώς πώς κερδίζετε και πώς χάνετε. Διαβάστε, λοιπόν, αναλυτικά τις οδηγίες κάθε site για το παίγνιο που σας ενδιαφέρει.

Πολλοί θα αναρωτιέστε για την εμφάνιση των παιχνιδιών στην οθόνη σας. Μερικά προσφέρουν 3D χώρους, όπου ο παίκτης κινείται σε μία αναπαράσταση πραγματικού καζίνο, ενώ άλλα απλώς εμφανίζουν ένα παιχνίδι με γραφικά που θυμίζουν 8-bit υπολογιστή. Η ήττα και η απώλεια, πάντως, είναι ίδιες σε όποιο γραφικό περιβάλλον και να συμβαίνουν.

Το on-line καζίνο μπορεί να ακούγεται "εξωτικό" και εξεζητημένο μέσα στην απεραντοσύνη του Internet, όμως στην πραγματικότητα είναι μία ανθούσα βιομηχανία δισεκατομμυρίων... Σε ολόκληρο τον κόσμο υπολογίζεται ότι σε τρία χρόνια θα φτάσει τον τζίρο των 4,5 τρισ. δρχ.!



Περιμένοντας το επόμενο φύλο να κατέβει από τον server σου, περνάνε περίεργες σκέψεις από το μυαλό: το νέο αμάξι που θα αγοράσεις, οι εξωτικές διακοπές που θα πας... Κρίμα που ποντάρισες μόνο 5 δολάρια!



Καλά, πρέπει να είσαι πολύ άρρωστος για να κυκλοφορείς στο δρόμο με μπλουζάκι "εγώ παίζω στο classic casino on-line"!

Σε γενικές γραμμές, μπορούμε να χωρίσουμε τα on-line καζίνο σε τρία είδη. Το πρώτο και πλέον διαδεδομένο απαιτεί από εσάς να κάνετε download κάποιο software, φυσικά δωρεάν, που αναλαμβάνει το ρόλο της "πλατφόρμας γραφικών", η οποία εμφανίζει τις εντολές που δίνετε και τις αντιδράσεις του υπολογιστή, ο οποίος παριστάνει τον κρουπιέρη του καζίνο. Συνήθως αυτά είναι και τα καλύτερα καζίνο, με τα καλύτερα γραφικά και τον αρτιότερο ήχο, πολλές φορές και με animation, ωστόσο πρέπει να έχετε διαρκώς το software τους στο σκληρό δίσκο σας. Η πρώτη φορά που θα χρειαστεί να κάνετε download και install το πρόγραμμα θα σας πάρει κάποιον χρόνο (1-2 ώρες περίπου). Φυσικά, μπορείτε και να παραγγείλετε το CD με το software που παρέχουν τα περισσότερα καζίνο, αλλά αυτά είναι "κόλπα" μόνο για την Αμερική, εκτός και αν μπορείτε να περιμένετε έναν ή δύο μήνες να παραλάβετε το software...

Οι απαιτήσεις που έχουν τα συγκεκριμένα προγράμματα είναι χαμηλές. Συνήθως ζητάνε DirectX εγκαταστημένο στον υπολογιστή σας, ένα modem από 14,4KB και πάνω, Windown 95/8, έναν 486/66 ή ανώτερο υπολογιστή, 8MB RAM και μία κάρτα γραφικών με 16-bit χρώμα.

Το δεύτερο είδος είναι εκείνο που χρησιμοποιεί τη γλώσσα προγραμματισμού Java αντί για κάποιο πρόγραμμα που πρέπει να κάνετε download. Αυτό σημαίνει ότι ναι μεν είστε έτοιμοι να παίξετε μέσα σε πέντε λεπτά, αλλά με

ΤΖΟΓΟΣ ΣΤΟ ΔΙΚΤΥΟ

γραφικά χειρότερα αυτών της προηγούμενης κατηγορίας - αν και όχι απαράδεκτα.

Το τρίτο είδος είναι απλή HTML, οπότε δεν χρειάζεται κανένα επιπλέον download. Μπορεί, βέβαια, να μην υπάρχει ήχος ή animation, αλλά και εδώ πλέον με τις εξελίξεις στον προγραμματισμό και με τη χρήση της DHTML τα γραφικά είναι ανεκτά.

ΠΩΣ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΠΑΙΞΕΙ ΚΑΠΟΙΟΣ ΣΤΟ ΔΙΚΤΥΟ;

Πρώτα απ' όλα, χρειάζεται γερή ενημέρωση. Αφού κάνετε μία γύρα σε μερικά on-line καζίνο και για μερικές μέρες παίζετε τα free games, επιχειρήστε μία διερεύνηση αναφορικά με τα κατώτερα και ανώτερα στοιχήματα που μπορούν να παιχτούν στο καθένα, το πόσο γρήγορη και -κυρίως- σταθερή είναι η σύνδεσή τους, το τι απαιτείται για να πάρετε τα χρήματα που έχετε κερδίσει...

Παίρνετε, λοιπόν, την απόφαση για το ποιο site σας ταιριάζει καλύτερα, μπαίνετε εκεί και, ενόσω περιμένετε τις μία-δύο ώρες του download, εγγράφεστε στο καζίνο. Εδώ χρειάζεται λίγη προσοχή: Αντίθετα από τις υπόλοιπες υπηρεσίες του Δικτύου, όπου στις περισσότερες περιπτώσεις μπορείτε να συμπληρώσετε ακόμα και ψευδή στοιχεία χωρίς συνέπειες, στο registration για on-line gambling τα αληθή στοιχεία σας κρίνονται απαραίτητα - ιδίως όταν έρθει η στιγμή να παίξετε με αληθινά χρήματα. Αφού συμπληρώσετε τα πλήρη στοιχεία σας και τον κωδικό (password) που θα εξασφαλίζει την πρόσβασή σας, μετά μερικά λεπτά φτάνει στο e-mail που δώσατε (και αυτό πρέπει να είναι υπαρκτό) το username που στο εξής θα χρησιμοποιείτε. Από αυτή τη στιγμή είστε έτοιμοι να παίξετε χωρίς χρήματα.

Για να παίξετε με χρήματα, πρέπει να προβείτε σε ακόμα μία διαδικασία, η οποία ονομάζεται "δημιουργία λογαριασμού και αγοράς virtual χρημάτων" (μάρκες, αν προτιμάτε), χρησιμοποιώντας τραπεζική εντολή ή, φυσικά, την πιστωτική κάρτα σας. Δίνετε τα στοιχεία της, τα επιβεβαιώνει το σύστημα και αγοράζετε το ποσό που θέλετε.



Απ' όλα έχει το πανέρι...

Βέβαια, έπειτα από αυτή την τελευταία κίνησή σας μπορείτε να αρχίσετε να... ιδρώνετε, αφού ο virtual κόσμος του υπολογιστή και του Δικτύου παύει να είναι τόσο virtual και αρχίζει να επηρεάζει τη ζωή σας πρακτικά, σε οικονομικό επίπεδο. Βλέπετε, από τη στιγμή που έχετε δώσει τα στοιχεία της πιστωτικής κάρτας σας και έχετε εγγραφεί παίκτης του καζίνο αποδεχόμενος τους όρους της συμφωνίας, ό,τι γράφει η τσόχα δεν το παίρνει πίσω... Τα χρέη του virtual κόσμου πληρώνονται στον πραγματικό.

Η διαδικασία είναι απλή: Ας πούμε ότι παίζετε ολόκληρο το βράδυ ρουλέτα και καταλήγετε να έχετε χάσει 100.000. Με τον αριθμό της κάρτας σας και με δεδομένη τη συμφωνία σας, οι τύποι που έχουν το virtual καζίνο από την άλλη άκρη του κόσμου τραβάνε το συγκεκριμένο ποσό από το λογαριασμό σας. Αντίθετα, αν κερδίσετε, πηγαίνετε στην επιλογή "Ταμείο" και εξαργυρώνετε τα κέρδη σας. Σε λίγες μέρες θα δείτε τα χρήματα να μπαίνουν χωρίς κόπο στο λογαριασμό της πιστωτικής κάρτας σας... Πειρασμός; Ελπίζω να μην αντιμετωπίσετε τεχνικά προβλήματα κατά τη σύνδεσή σας με τον server του καζίνο την ώρα που εξαργυρώνετε τις μάρκες σας!



Site με κλασικό μονόχειρα ληστή. Παίξτε λίγο και θα καταλάβετε γιατί τον λένε ληστή!



Ενα δείγμα από τα παιχνίδια στα οποία κάποιος μπορεί να δοκιμάσει την τύχη του και, γιατί όχι, τις ικανότητές του στο Δίκτυο.

ΠΟΣΟ ΑΣΦΑΛΗΣ ΕΙΝΑΙ Ο ON-LINE ΤΖΟΓΟΣ;

Η ασφάλεια πάντα είναι κάτι το σχετικό και εξαρτάται από πολλούς παράγοντες. Πρέπει να επισημάνουμε ότι σύμφωνα με τη διεθνή πρακτική και εμπειρία δεν υπήρξαν σχεδόν καθόλου προβλήματα ασφάλειας τα πέντε αυτά χρόνια λειτουργίας των on-line καζίνο. Αυτό, όμως, δεν αποτελεί εγγύηση ότι κάτι κακό δεν μπορεί να συμβεί στο μέλλον. Υπάρχουν τομείς της λειτουργίας και της φύσης του online τζόγου που θέλουν προσοχή.

Πρώτα απ' όλα, το κλασικό ερώτημα: πόσο τίμια είναι τα Internet καζίνο; Περιέργως, από ό,τι φαίνεται, τα sites αυτά είναι τιμιότερα από όσο νομίζουμε. Σύμφωνα με τα μαθηματικά και τις στατιστικές ένα virtual ή συμβατικό καζίνο έχει πάντα κέρδη, χωρίς να χρειάζεται να χρησιμοποιεί παράνομες μεθόδους, καθώς αυτοί που χάνουν είναι πάντα περισσότεροι από εκείνους που κερδίζουν. Σε κάθε περίπτωση είναι διαπιστωμένο ότι οι πιθανότητες να κερδίσει κάποιος σε ένα on-line game είναι ίδιες με αυ-

τές ενός πραγματικού καζίνο. Μάλιστα, οι εταιρίες που ελέγχουν τα on-line καζίνο πρέπει να έχουν την έγκριση ενός από τους οκτώ διεθνείς πιστωτικούς οργανισμούς, ενώ δεν πρέπει να παραγνωρίζουμε το γεγονός ότι τα on-line παιχνίδια έχουν το πλεονέκτημα ότι δεν μπορούν να επηρεαστούν από τις παραδοσιακές μεθόδους κλεψίματος!

Για να είναι, όμως, οι πιθανότητες νίκης ίδιες για όλους πρέπει να δούμε πώς αυτές εξασφαλίζονται, και αυτό φέρνει στο προσκήνιο το δεύτερο σημαντικό θέμα: το software που χρησιμοποιείται όταν παίζουμε. Λόγω της virtual φύσης των on-line καζίνο και των αποστάσεων που αποκλείουν κάθε αμεσότητα και φυσική επαφή του παίκτη με τους υπεύθυνους του συστήματος, ο έλεγχος για την ποιότητά του δεν μπορεί να γίνει από τον ίδιο. Ετσι, σε πολλές χώρες το software των on-line games υποβάλλεται σε κυβερνητικό έλεγχο, προκειμένου να διαπιστωθεί πόσο δίκαιο είναι απέναντι στους παίκτες. Σε πολλά κράτη δε ειδικές κυβερνητικές υπηρεσίες επιθέτουν ειδικές σφραγίδες στο hardware, ώστε να μην μπορούν να αλλοιωθούν τα δεδομένα χωρίς αυτό να γίνει αντιληπτό σε πιθανό τακτικό έλεγχο.



Ακόμα ένας πονοκέφαλος που πρέπει να αντιμετωπιστεί είναι τα τεχνικά προβλήματα. Στα περισσότερα sites του είδους υπάρχουν διαβαθμίσεις ασφάλειας, ώστε ακόμα κι αν διακοπεί η σύνδεση κάποιου, να μπορεί στη συνέχεια να παίρνει τα κέρδη του. Γενικά, υπάρχει ιδιαίτερη φροντίδα ώστε να ολοκληρώνονται τα παίγνια.

Και όπως πάντα, υπάρχει το πρόβλημα με τους hackers που μπορούν να αποκτήσουν πρόσβαση στα συστήματα ενός site, να αλλάξουν τον αλγόριθμο διεξαγωγής ενός παιχνιδιού για να αυξήσουν τα ποσά που κερδίζουν οι ίδιοι ή, ακόμα χειρότερα, να κλέψουν τους αριθμούς των πιστωτικών καρτών των χρηστών.

Ετσι, όλοι πλέον χρησιμοποιούν secure servers για τις οικονομικές δοσοληψίες και την ανταλλαγή πληροφοριών, ενώ τα περισσότερα λειτουργικά έξοδα από μέρους των εταιριών αυτών αφορούν στη δημιουργία fire walls που προστατεύουν τα συστήματά τους καθώς και σε πρωτόκολλα προστασίας των συναλλαγών με τους παίκτες.

Δυστυχώς, το γεγονός ότι στις ΗΠΑ το on-line gambling τείνει να κηρυχτεί εντελώς παράνομο προξενεί πρόσθετα προβλήματα ασφάλειας. Το όλο θέμα ξεκίνησε από έναν νόμο των αρχών της δεκαετίας του '60 που απαγορεύει στους χρήστες να βάζουν στοιχήματα μέσω τηλεφώνου, και, από ό,τι φαίνεται, η αμερικανική γερουσία είναι αποφασισμένη να τον χρησιμοποιήσει ως βάση προκειμένου να επεκτείνει με νέα νομοθεσία την πλήρη απαγόρευση των Internet καζίνο που θα λειτουργούν εντός των συνόρων των ΗΠΑ. Αναρωτιέστε πώς αυτό επηρεάζει την ασφάλειά μας; Είναι απλό: Τα περισσότερα on-line καζίνο δεν έκλεισαν. Απλώς μετακινήθηκαν σε πιο χαλαρές νομικά χώρες, με αποτέλεσμα το μεγαλύτερο μέρος των on-line καζίνο αυτή τη στιγμή να ελέγχεται από εταιρίες που εδρεύουν σε εξωτικές αλλά μικρές χώρες, όπως οι Αντίγκουα, το Κουρακάο, η Γρενάδα, η Δομινικανή Δημοκρατία, το Γιβραλτάρ, οι Νήσοι Κουκ... Ο λόγος που τα μικρά κράτη επιτρέπουν την εξάπλωση αυτών των επιχειρήσεων στο έδαφός τους είναι ότι συμβάλλουν στην οικονομία τους (οι εταιρίες πρέπει να πληρώσουν περίπου 40 εκατ. δρχ. για να αποκτήσουν μία άδεια λειτουργίας και έπειτα πληρώνουν φόρους). Είναι προφανές ότι ο νόμος και ο έλεγχος νομιμότητας σε αυτά τα κράτη δεν μπορούν να είναι τόσο καλοί όσο στις ΗΠΑ.

Ο ΤΖΟΓΟΣ ΣΕ ΑΡΙΘΜΟΥΣ

- ✔ Το πρώτο virtual on-line καζίνο, το Internet Casinosd Inc., εμφανίστηκε στις 18 Αυγούστου 1995 προσφέροντας 18 διαφορετικά παιχνίδια. Το δεύτερο ανάλογο site (Interactive Gaming & Communications Corp.) λειτούργησε την άνοιξη του '96. Τους επόμενους μήνες και μέχρι τις μέρες μας ξεφύτρωσαν σχεδόν χίλια sites που ασχολούνται με παιχνίδια τύπου καζίνο, αλλά μόνο στα μισά από αυτά μπορεί κάποιος να παίξει με πραγματικά χρήματα.
- ✔ Ενα μεγάλο site που ασχολείται με τον τζόγο μπορεί να έχει περισσότερους από 40.000 εγγεγραμμένους παίκτες και να δέχεται 5 εκατομμύρια επισκέψεις μηνιαίως!
- ✔ Το ποσό που ξοδεύεται για νόμιμο και παράνομο τζόγο μόνο στις ΗΠΑ σε έναν χρόνο φτάνει τα 500 δισ. δολάρια.
- ✔ Αν γίνει ολοκληρωτικά παράνομη η χαρτοπαιξία μέσω Internet στην Αμερική, το πρόστιμο για τους παραβάτες παίκτες θα αγγίζει το 1 εκατ. δρχ. και η φυλάκιση θα φτάνει τους 6 μήνες.
- ✔ Το 90% των ενηλίκων στις ΗΠΑ συμμετέχει σε κάποια μορφή τζόγου.
- ✔ Σύμφωνα με έρευνες σε πληθυσμιακές κοινότητες όπου νομιμοποιήθηκε ο τζόγος, η αύξηση των "εθισμένων" στον τζόγο αυξήθηκε κατά 100-550%.

ΟΚ, ΦΙΛΕ, ΘΕΛΩ ΝΑ ΠΑΙΞΩ. ΤΩΡΑ!

Δικαίωμά σου, φιλαράκο, αλλά προτού σου δώσω τις ακόλουθες διευθύνσεις με τον on-line τζόγο και σου αλλάξω τη ζωή, οφείλω να γράψω ότι, ενόσω έγραφα αυτό το κείμενο, κατάφερα να χάσω 50 αληθινά δολάρια μέσα σε 20 λεπτά! Αυτό είναι που λέμε "επάγγελμα υψηλού κινδύνου"! ΟΚ, την πιστωτική κάρτα στο στόμα και φύγαμε...

omnicasino.1l.net/welcome.html
www.placeyourbet.net/topsites/
www.goldencaesar.com
www.flamingoclub.com
www.goldendoorcasino.com
www.winningonlinecasino.com/
www.cowboycasino.net/
slots.ishardcore.com/
www.onlinecasinoseek.com/
www.onlinenetgambling.com/
www.casinofashion.com/
www.online-casino-games.com/
www.casinolatinos.com/
www.casinopirata.com/
www.virtualcasinogambling.com/topworld.html



"You know, I'm born to lose and gamblin's made for fools, but that's the way I like it, baby. I don't want to live forever" τραγουδούσαν οι Motorhead πριν από είκοσι χρόνια. Νομίζω ότι είχαν στο νου τους τον τζόγο στο Δίκτυο.

MS WINDOWS 98 SECOND EDITION

Ωρα για αναβάθμιση;

Η Microsoft, πιστή στην παράδοση, μας παρουσιάζει ακόμα ένα upgrade, αυτή τη φορά για τα Windows 98.

Του Αλέξανδρου "DJ Smartie Al" Φιλιππίδη
flexus@ath.forthnet.gr

Οταν η Microsoft ανακοινώνει την κυκλοφορία κάποιου service pack για ένα από τα προϊόντα της, είναι για όλους μας κάτι το εντελώς φυσικό. Και πώς να μην είναι, όταν για το Office 97 και μόνο κυκλοφόρησαν τέσσερα service packs για να διορθώσουν τα πολλά bugs του πακέτου. Από αυτή τη διαδικασία δεν κατάφεραν να γλιτώσουν ούτε τα Windows 98. Το τελευταίο αυτό λειτουργικό της Microsoft ήταν ουσιαστικά μία πολύ καλή αναβάθμιση των Windows 95, χωρίς τα ενοχλητικά προβλήματά τους. Οι ελάχιστες καινοτομίες που είχαν ήταν επικεντρωμένες γύρω από το Internet. Ομως, στην πορεία διάφορα bugs έκαναν την εμφάνισή τους και κάθε λίγο ο χρήστης έπρεπε να εκτελεί το Windows update για να εγκαταστήσει το τελευταίο patch. Για φανταστείτε, όμως, τι είχε να τραβήξει κάποιος όταν ύστερα από κάποιο αναγκαστικό format έπρεπε να ξανακάνει download όλα τα patches, καθώς δεν του διδόταν η δυνατότητα να τα σώσει.

Από καιρό η Microsoft είχε δώσει στους beta testers την αρχική μορφή ενός service pack για τα Windows 98. Επειτα από τρεις αναβαθμίσεις έφτασε στην τελική έκδοσή του. Ταυτόχρονα του άλλαξαν το όνομα από Service Pack σε Windows 98 Second Edition (SE) για λόγους marketing και μόνο. Η κυκλοφορία του θα αρχίσει τον Ιούλιο και θα πωλείται σε τέσσερα διαφορετικά πακέτα, όπως είναι γνωστό μέχρι στιγμής:

1) Ως αντικαταστάτης των Windows 98 upgrade που κυκλοφορούν αυτή τη στιγμή στα μαγαζιά. Θα μπορεί να εγκατασταθεί πάνω από τα Windows 3.1, 95 και 98 ή σε ένα "καθαρό" σκληρό δίσκο, αρκεί να τοποθετήσουμε το CD ή τις δισκέτες όταν μας ζητηθεί κατά τη διάρκεια της εγκατάστασης, ώστε να αποδείξουμε ότι είμαστε κάτοχοι μίας από τις προηγούμενες εκδόσεις.

2) Η δεύτερη μορφή του πακέτου θα κάνει ό,τι και η πρώτη, αλλά θα απευθύνεται αποκλειστικά στους κατόχους των Windows 98 και θα είναι πολύ φθηνότερη.

3) Ο τρίτος τρόπος απόκτησης των Windows 98 SE είναι αγοράζοντας ένα καινούριο PC με προεγκαταστημένο λειτουργικό. Τη στιγμή που θα διαβάζετε αυτό το άρθρο, αρκετοί κατασκευαστές θα έχουν ήδη παρουσιάσει στην αγορά υπολογιστές με το βελτιωμένο λειτουργικό.

4) Ο τελευταίος τρόπος απόκτησης είναι και ο πιο δύσκολος, αφού μας δίνει τη δυνατότητα να κάνουμε download τα περισσότερα στοιχεία του πακέτου (όχι όλα) μέσω του site της Microsoft. Για να γίνει βέβαια αυτό, πρέπει να έχουμε ήδη τα Windows 98.

ΤΙ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ ΤΟ ΠΑΚΕΤΟ

Τα Windows 98 SE έχουν το σύνολο των patches που κατά καιρούς όλοι έχουμε κατεβάσει μέσω του Windows update, τον Internet Explorer 5.0 στην τελευταία έκδοσή του και νέες εκδόσεις πολλών εφαρμογών και υπηρεσιών της Microsft, όπως Net Meeting, VPN services, ACPI, Direct X και USB. Υπάρχουν επίσης νέα fonts και πολλοί νέοι οδηγοί για όλα τα τελευταία modems.

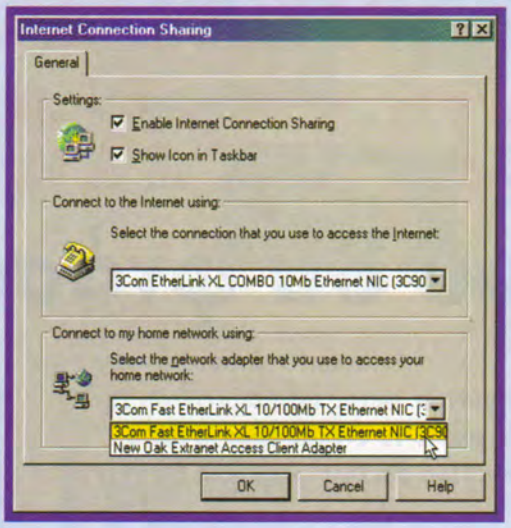
Η μόνη ουσιαστική καινοτομία είναι το πολυσυζητημένο Internet Connection Sharing (ICS). Με το ICS μπορούμε σε ένα δίκτυο με λειτουργικό Windows να έχουμε πρόσβαση στο Internet από όλους τους υπολογιστές του δικτύου, με μόνο μία κοινή σύνδεση. Σε κάθε υπολογιστή θα αποδίδεται από την εφαρμογή μία ξεχωριστή IP διεύθυνση. Μετά την εγκατάσταση του ICS εμφανίζεται μία νέα επιλογή στις συνδέσεις του εικονιδίου Internet, στον πίνακα ελέγχου των Windows. Εκεί μπορούμε να ενεργοποιήσουμε ή να θέσουμε εκτός λειτουργίας το ICS. Επίσης, μας δίνεται η δυνατότητα να έχουμε ένα εικονίδιο στη γραμμή εργασιών από όπου με δεξί κλικ έχουμε άμεση πρόσβαση στις ρυθμίσεις.





ΤΟ INTERNET SHARING ΑΝΑΛΥΤΙΚΑ

Η Microsoft έχει κάνει έρευνες και έχει βρει ότι σε πολλά σπίτια (στην Αμερική τουλάχιστον) υπάρχουν άνω του ενός PCs, τα οποία χειρίζονται τα μέλη της οικογένειας. Σκέφτηκε, λοιπόν, ότι θα ήταν χρήσιμο να συνδεθούν τα PCs αυτά μεταξύ τους σε ένα μίνι δίκτυο και να μοιράζονται από κοινού την ίδια σύνδεση στο Internet. Αξιοσημείωτο είναι το γεγονός ότι μόνο ο "host" υπολογιστής πρέπει να έχει εγκαταστημένα τα Windows 98 Second Edition. Οι υπόλοιποι μπορούν να τρέχουν Windows 95, 98 και NT. Η Microsoft για άλλη μία φορά μας εκπλήσσει ανακοινώνοντας ότι μπορούν να συνδεθούν στο δίκτυο ακόμα και Macintosh! Η λύση αυτή θα μας προσφέρει οικονομία, αφού με μόνο ένα modem και μία σύνδεση στον provider της αρεσκείας μας θα μπορούμε να σερφάρουμε οικογενειακώς στο Internet. Επαναλαμβάνω ότι μόνο με σύνδεση ISDN θα έχουμε ικανοποιητική ταχύτητα, χωρίς να καταριόμαστε την ώρα και τη στιγμή που μάθαμε στον αδερφό μας να παίζει Quake on-line. Γι' αυτό και το Internet Connection Sharing (ICS) θα γνωρίσει μεγάλη επιτυχία στην Αμερική, όπου υπάρχει μεγάλος αριθμός καλωδιακών και DSL συνδέσεων, οπότε η ταχύτητα δεν θα αποτελεί ανασταλτικό παράγοντα. Πώς, όμως, κάθε υπολογιστής θα έχει πρόσβαση στο Διαδίκτυο; Ο host υπολογιστής αναλαμβάνει να δώσει στους υπόλοιπους από μία IP διεύθυνση, η οποία ισχύει μόνο σε "τοπικό" επίπεδο. Ετσι, όταν βρίσκεται on-line, ενώ στο Internet φαίνεται ως ένας υπολογιστής με ένα IP, στο τοπικό δίκτυο "μοιράζει" το bandwidth στα υπόλοιπα PCs.



Για να εκμεταλλευτούμε το ICS πρέπει αρχικά να εφοδιάσουμε κάθε PC που σκοπεύουμε να βάλουμε στο δίκτυο με την αντίστοιχη κάρτα. Ευτυχώς για την τσέπη μας, μπορούμε να βρούμε τέτοιες κάρτες με πολύ λίγα χρήματα, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι υστερούν σε ποιότητα και επιδόσεις. Κατόπιν, εγκαθιστάμε στον υπολογιστή που θα αναλάβει καθήκοντα host τα Windows 98 SE. Καλό είναι το host PC να είναι το πιο ισχυρό υπολογιστικά, λόγω του αυξημένου φόρτου εργασίας που θα έχει. Μετά το πέρας της εγκατάστασης πηγαίνουμε στο Control panel και επιλέγουμε Add/remove programs. Στο υπομενού Windows setup κάνουμε κλικ στο Internet tools-details. Εκεί τσεκάρουμε την επιλογή Internet connection sharing και πατάμε OK. Ενας πολύ κατατοπιστικός wizard θα κάνει την εμφάνισή του και θα μας οδηγήσει βήμα βήμα στην ολοκλήρωση των ρυθμίσεων για το προσωπικό μας δίκτυο. Αυτό ήταν όλο! Χωρίς να έχουμε καμία απολύτως γνώση για τα δίκτυα, έχουμε ένα σπίτι μας!

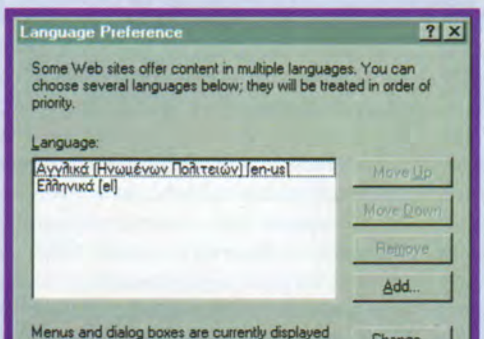
Το ICS είναι χρήσιμο -εκτός από τα σπίτια- σε δίκτυα TCP/IP μικρών επιχειρήσεων και μπορεί να συνεργαστεί με υπολογιστές που διαθέτουν Windows 95, 98, NT ή και τα μελλοντικά 2000. Βέβαια, για να γίνει κοινή χρήση μίας σύνδεσης με το Internet, πρέπει η σύνδεση αυτή να είναι τουλάχιστον ISDN για να υπάρχει μία αξιοπρεπής ταχύτητα για τους χρήστες, γιατί μοιράζονται όλοι το ίδιο bandwidth.

ΤΕΛΙΚΑ, ΑΞΙΖΕΙ Η ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ;

Οταν κυκλοφόρησαν τα Windows 98, όλοι λέγαμε ότι όποιος έχει εγκαταστήσει τον Internet Explorer 4.0 στα Windows 95 δεν πρόκειται να παρατηρήσει μεγάλες λειτουργικές διαφορές. Το ίδιο έχουμε να πούμε και σε αυτή την περίπτωση: Οποιος έχει Windows 98 με τον Internet Explorer 5.0 λίγα έχει να κερδίσει από τη Second Edition του λειτουργικού. Ομως, όλοι θέλουμε να έχουμε ό,τι πιο τελευταίο υπάρχει για τον υπολογιστή μας, και το upgrade αυτό δεν αποτελεί εξαίρεση. Ας μην ξεχνάμε δε ότι πρόκειται για προϊόν της Microsoft, εταιρία που οι περισσότεροι καταριόμαστε, αλλά κατά βάθος μας γοητεύει. Αν η τιμή είναι καλή, συμφέρει η αγορά του πακέτου μόνο και μόνο για το χρόνο (και το χρήμα) που θα γλιτώσουμε για το download των διάφορων patches.

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΤΟΥ WINDOWS UPDATE

Σχεδόν όλοι όσοι έχουμε τα Windows 98 και σύνδεση Internet χρησιμοποιούμε το Windows update για να κρατάμε επίκαιρο το λειτουργικό μας. Ειδικά αν έχουμε εγκαταστήσει το Critical update notification, κάθε λίγο θα λαμβάνουμε ειδοποίηση ότι κάποιο αρχείο έχει πρόβλημα και πρέπει να προμηθευτούμε το καινούριο μέσω του update. Ολα πήγαιναν μια χαρά, μέχρι τα μέσα Ιουνίου, οπότε το site του update της Microsoft άρχισε να αρνείται τις προθέσεις μας για αναβάθμιση. Ενα μισητό μήνυμα "error on this page" έκανε την εμφάνισή του και δεν μπορούσαμε να προχωρήσουμε σε κανένα update, άσχετα αν κάθε λίγο έβγαινε το pop-up παράθυρο ειδοποιώντας μας ότι το λειτουργικό χρειάζεται αναβάθμιση! Η αιτία αυτού του προβλήματος δεν άργησε να βρεθεί: Η Microsoft, σε μία προσπάθεια να μοιράσει την πρόσβαση στο συγκεκριμένο site, δημιούργησε σε κάθε χώρα αυτόνομη σελίδα για update. Μάλιστα, η πρόσβασή μας κατευθύνεται αυτόματα, ανάλογα με τη γλώσσα που έχουμε επιλέξει ως default στις ρυθμίσεις του Internet. Ετσι, όσοι έχουμε την αγγλική έκδοση των Win98, αλλά στις ρυθμίσεις του Internet έχουμε προεπιλέξει την ελληνική γλώσσα ως default, οδηγούμαστε στην ελληνική update σελίδα που μας βγάζει error. Η λύση είναι απλή: Δεν έχουμε παρά να πάμε στο Internet options στο Control panel και να επιλέξουμε Languages. Εκεί πρέπει να κάνουμε move up την αγγλική γλώσσα, ώστε να είναι default. Οσον αφορά στην εμφάνιση των ελληνικών, δεν θα παρουσιαστεί κανένα πρόβλημα.



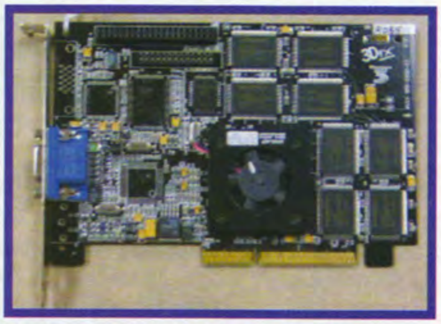
ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ ΤΩΝ 3D ΓΡΑΦΙΚΩΝ

Ως πού θα φτάσουμε;

Από όλους τους τομείς των υπολογιστών αυτός που σημειώνει τη μεγαλύτερη ανάπτυξη και συγκεντρώνει το ενδιαφέρον είναι ο τομέας των γραφικών επιταχυντών. Πού θα μας οδηγήσει αυτή η ραγδαία εξέλιξη;

Του Αλέξανδρου "Dj Smartie Al" Φιλιππίδη
flexus@ath.forthnet.gr





Ο,τι πιο σύγχρονο έχει να παρουσιάσει η 3Dfx, το Voodoo 3.

Πριν από μερικά χρόνια, όταν άρχισε να επικρατεί το γραφικό περιβάλλον στους υπολογιστές, η ύπαρξη έγχρωμης οθόνης άρχισε να γίνεται από πολυτέλεια ανάγκη. Οι κάρτες γραφικών πρόσφεραν ό,τι απαιτούσε το PC της εποχής. Ικανοποιητική ανάλυση (οι οθόνες τότε σπάνια ξεπερνούσαν τις 15 ίντσες), καλό refresh rate και επαρκές βάθος χρώματος. Ολα αυτά τα κατάφερναν με μνήμη 512ΚΒ ή και λιγότερο! Υπήρχαν μοντέλα που ήταν κορυφαία για 2-3 χρόνια, γι' αυτό και η αγορά μιας καλής κάρτας γραφικών αποτελούσε την καλύτερη επένδυση για το σύστημά μας. Οι κατασκευαστές είχαν όλο τον καιρό μπροστά τους για να κάνουν απόσβεση των χρημάτων που είχαν δαπανήσει για την έρευνα και την υλοποίηση της εκάστοτε κάρτας και για να σημειώσουν τα αναμενόμενα κέρδη. Τα παιχνίδια ήταν πολύ λιτά στη σχεδίασή τους και το 3D ήταν όρος επιστημονικής φαντασίας και μόνο. Ομως ο ανταγωνισμός των εταιριών και η ζήτηση των gamers για καλύτερα παιχνίδια (ως προς το οπτικό μέρος τουλάχιστον, γιατί το σενάριο μόνο του αποτελεί ύλη για ξεχωριστό άρθρο) άρχισαν να αυξάνουν το ενδιαφέρον γύρω από τη δημιουργία νέων γραφικών επιταχυντών. Οι πρώτες εταιρίες που μπήκαν στο χορό των εξειδικευμένων για παιχνίδια γραφικών επιταχυντών ήταν η Virge και η Rage. Αν και η βελτίωση στην οπτική απόλαυση ήταν τεράστια, κανείς δεν μπορούσε τότε να φανταστεί τι επρόκειτο να ακολουθήσει. Οι εταιρίες που απάντησαν με τα δικά τους προϊόντα ήταν η Rendition και η γνωστή σε όλους μας 3Dfx. Το 3D άρχισε να παίρνει σάρκα και οστά, αλλά και να απαιτεί ακόμα πιο ισχυρούς επιταχυντές. Ακολούθησαν κι άλλες εταιρίες, όπως η άγνωστη ως τότε nVidia και η Matrox. Ο χορός είχε αρχίσει για τα καλά. Τα νέα chips αντικαθιστούσαν τα παλαιότερα με όλο και πιο μεγάλη συχνότητα. Σήμερα, μια κάρτα γραφικών έχει φτάσει να θεωρείται ξεπερασμένη μέσα σε ένα εξάμηνο! Ολοι με αγωνία περιμένουν τη νέα γενιά επιταχυντών. Η 3Dfx έχει ήδη κυκλοφορήσει το Voodoo 3 και έπειτα από τη συγχώνευσή της με την STB παρουσίασε τρεις ολοκληρωμένες κάρτες γραφικών με το προαναφερθέν chip. Η Matrox ετοιμάζει το G400 και η Rage το Savage4. Απ' ό,τι φαίνεται τη νίκη στη μάχη της καλύτερης πρότασης έχει ήδη εξασφαλίσει η nVidia με το TNT2. Οταν θα διαβάζετε αυτό το άρθρο, θα έχουν κυκλοφορήσει στην αγορά οι πρώτες κάρτες με TNT2.

Το 3D έχει πια μπει στη ζωή μας για τα καλά. Αρχικά το χρησιμοποιούσαν μόνο τα Doom-like παιχνίδια, έπειτα πέρασε στους εξομοιωτές. Τώρα πολλά adventure και strategy παιχνίδια απαιτούν τεχνολογία 3D για να τα απολαύσουμε. Ομως το ερώτημα που υπάρχει είναι το εξής: Πόσο καλύτερα έχουν γίνει τα γραφικά; Αρκετά καλύτερα, αλλά όχι τέλεια. Ακόμα και τίτλοι που δεν έχουν κυκλοφορήσει, όπως το Quake 3, ενώ έχουν κάνει τεράστια άλματα στην εμφάνιση των γραφικών, έχουν πολλές ατέλειες. Οι εχθροί έχουν τετραγωνισμένα χαρακτηριστικά και τα μέλη τους μοιάζουν σαν ξένα το ένα από το άλλο. Πολλές φορές οι τρεις διαστάσεις είναι ανύπαρκτες, τουλάχιστον οπτικά. Οι κινή-

σεις τους θυμίζουν πιο πολύ μαριονέτες παρά ευέλικτους πολεμιστές. Ολα αυτά μας κάνουν να πιστεύουμε ότι τα φωτορεαλιστικά γραφικά έχουν ακόμα δρόμο μπροστά τους.

Οι κάρτες γραφικών σήμερα είναι rendering επιταχυντές. Τι σημαίνει αυτό; Είναι υπεύθυνες για τη μετατροπή των αμέτρητων γεωμετρικών υπολογισμών σε εικόνα που θα εμφανιστεί στην οθόνη μας. Ομως ένας μεγάλος αριθμός τέτοιων υπολογισμών γίνεται ακόμα από τη CPU, η οποία θεωρητικά έπρεπε να είναι ελεύθερη να κάνει ξεχωριστές εργασίες και όχι να βοηθά την κάρτα γραφικών. Η Intel με το SIMD και η AMD με το 3Dnow! υποτίθεται ότι πραγματοποιούν ταχύτερα αυτούς τους υπολογισμούς, αλλά πάλι δεν ικανοποιούν τους προγραμματιστές των παιχνιδιών, που ζητάνε όλο και περισσότερη ισχύ από τα PCs.

ΤΙ ΜΑΣ ΠΕΡΙΜΕΝΕΙ ΣΤΟ ΜΕΛΛΟΝ

Η νέα γενιά των γραφικών επιταχυντών θα έχει πλήθος νέων χαρακτηριστικών. Θα υπάρχουν πάνω από 4 rendering pipelines σε σύγκριση με τα 2 σήμερα (όσο περισσότερα υπάρχουν τόσο πιο πολλοί υπολογισμοί μπορούν να γίνουν στο ίδιο χρονικό διάστημα). Θα υποστηρίζουν επιτάχυνση σε πολλούς νέους τομείς όπως αυτοί των γεωμετρικών μετασχηματισμών και του φωτισμού. Η επιτάχυνση των δύο προαναφερόμενων τομέων θα μας δώσει τη δυνατότητα να προσθέσουμε 10 με 20 φορές περισσότερα πολύγωνα στα παιχνίδια, αυξάνοντας τον αριθμό των χαρακτήρων και των αντικειμένων καθώς και τη λεπτομέρεια. Το επερχόμενο DirectX 7.0 θα υποστηρίζει την επιτάχυνση γεωμετρικών μετασχηματισμών και φωτισμού σε επίπεδο hardware. Είναι γνωστό ότι μία 3D εικόνα στην οθόνη μας αποτελείται από πολλά πολύγωνα ενωμένα μεταξύ τους. Οσο περισσότερα μπορεί να επεξεργαστεί η κάρτα μας τόσο μεγαλύτερη θα είναι η λεπτομέρεια αλλά και η ταχύτητα. Ταυτόχρονα με την αύξηση της ισχύος του γραφικού επιταχυντή μειώνεται η "συμμετοχή" της CPU όπως προαναφέραμε και μπορεί να εκτελεί μεγαλύτερο όγκο άλλων απαραίτητων εργασιών. Τέτοιες εργασίες στα παιχνίδια είναι η τεχνητή νοημοσύνη, ο ήχος, φυσικοί υπολογισμοί κ.λπ. Πολλοί gamers θα βγουν κερδισμένοι γιατί η απόκτηση μιας καλής κάρτας γραφικών δεν θα προϋποθέτει και την αναβάθμιση της CPU. Σε αυτό το σημείο υπερτερεί σήμερα η Voodoo2 της 3Dfx σε σχέση με τον ανταγωνισμό, μια και μπορεί να αποδώσει πολύ καλά χωρίς την ύπαρξη ενός πανίσχυρου Pentium II.

Η επιτάχυνση του φωτισμού σε επίπεδο hardware θα αυξήσει τόσο την ποιότητα της εικόνας όσο και τη συνολική απόδοση. Τα περισσότερα παιχνίδια σήμερα χρησιμοποιούν την τεχνική του texture blending για τα διάφορα εφέ φωτισμού.







Τρεις προτάσεις από ισάριθμους κατασκευαστές με επεξεργαστή nVidia TNT2.

Ωστόσο το μέλλον είναι ο γεωμετρικός φωτισμός, δηλαδή ο υπολογισμός του φωτισμού σε συνάρτηση με τις φυσικές ιδιότητες του φωτός. Ο περιορισμός που τίθεται αφορά στο πόσα ξεχωριστά φώτα θα μπορεί να επεξεργαστεί ταυτόχρονα ο επιταχυντής.

Είναι δύσκολο να προβλέψουμε ποιες τεχνικές θα επικρατήσουν στο μέλλον, γιατί δεν ξέρουμε ποιες θα υποστηρίξουν οι μεγάλοι κατασκευαστές. Ενα είναι σίγουρο: Εμείς, οι καταναλωτές, θα βγούμε κερδισμένοι.

Το όριο που θεωρητικά υπάρχει είναι 8, αλλά με την εξέλιξη της τεχνολογίας σύντομα θα ξεπεραστεί.

Οπως προαναφέραμε, η αύξηση του αριθμού των rendering pipelines θα επιφέρει αλματώδη άνοδο στις επιδόσεις. Κάθε pipeline (αγωγός) θα αναλαμβάνει τους δικούς του υπολογισμούς και σε συνάρτηση με τον ανεβασμένο χρονισμό του μελλοντικού επιταχυντή οι μετρήσεις θα απογειωθούν. Για παράδειγμα, το fill rate του TNT είναι περίπου 180 megapixels/sec και της νέας Voodoo3 3500 366 megapixels/sec, διαθέτοντας 2 rendering pipelines. Αν αυξηθούν σε 4, μας δίνουν 900 megapixels/sec στα 225MHz!





Η απάντηση της Matrox στο 3D.

Ας έρθουμε τώρα σε δύο άλλους μεγάλους τομείς που "σηκώνουν" βελτίωση: την αύξηση της ανάλυσης των textures και την υποστήριξη αληθινού χρώματος. Ο βασικός παράγοντας εδώ είναι η μνήμη της κάρτας μας. Ηδη κυκλοφορούν κάρτες με 32MB μνήμη όπως η Graphics Blaster TNT2 Ultra της Creative. Η επόμενη γενιά επιταχυντών θα υποστηρίζει μνήμη 64MB! Ετσι, και περισσότερα textures θα έχουμε και μεγαλύτερης ανάλυσης θα είναι και το χρώμα θα έχει βάθος 32bit. Το πρόβλημα είναι η αύξηση της τιμής των καρτών. Ναι μεν η τιμή της μνήμης πέφτει, αλλά νέοι τύποι βγαίνουν στο προσκήνιο, για να μπορέσουν να αντεπεξέλθουν στην αυξημένη ανάγκη για ταχύτητα από τους επιταχυντές.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Είναι δύσκολο να προβλέψουμε ποιες τεχνικές θα επικρατήσουν στο μέλλον, γιατί δεν ξέρουμε ποιες θα υποστηρίξουν οι μεγάλοι κατασκευαστές. Ενα είναι σίγουρο: Εμείς, οι καταναλωτές, θα βγούμε κερδισμένοι. Τα παιχνίδια θα γίνουν πιο αληθινά και πιο "γεμάτα" με λεπτομέρεια. Κατά πόσο θα δούμε φωτορεαλιστικά γραφικά στο PC μας στο άμεσο μέλλον είναι άγνωστο. Ο μεγαλύτερος περιοριστικός παράγοντας είναι το πυρίτιο. Για την υλοποίηση φωτορεαλιστικών γραφικών υπολογίζεται ότι ο επιταχυντής χρειάζεται περισσότερα από 60 εκατομμύρια transistors, τα οποία στην πορεία μπορεί να αποδειχθούν λίγα... PC

ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΣΧΕΔΙΑ ΤΗΣ INTEL ΣΤΟΝ ΤΟΜΕΑ ΤΩΝ ΓΡΑΦΙΚΩΝ

Οι σκέψεις της Intel για την κατασκευή τρισδιάστατων επιταχυντών δεν έχουν αλλάξει σημαντικά από το 1998 που παρουσίασε το i740. Στόχος της είναι η αγορά του "φθηνού" PC που, όπως έχει καταλάβει από την επιτυχία του Celeron, αποτελεί τη μεγαλύτερη πηγή εσόδων. Πρόσφατα παρουσίασε δύο νέα chips, το i752 και το i754.

Το i752, με δυνατότητα επεξεργασίας 100 megapixels/sec και 3 εκατομμυρίων τριγώνων, έχει περίπου την ίδια ισχύ με μία απλή Voodoo2. Θα αντικαταστήσει το i740 μέσα στο καλοκαίρι.

Το i754 βασίζεται στον πυρήνα του i752, αλλά υποστηρίζει AGP 4X. Θα βγει σε μαζική παραγωγή προς το τέλος του καλοκαιριού.

Η Intel επίσης ετοιμάζει μία νέα σειρά motherboards που θα έχουν ενσωματωμένα τα ανωτέρω chips.

GAME CL



64 **Tiberian Sun**
Το μάννα εξ ουρανού που περιμένουν οι φίλοι των strategy games.



68 **Star Wars: Phantom Menace**
Ετσι άρχισαν όλα...



74 **Might & Magic VII**
Το νέο Might & Magic κατέφθασε.



80 **Aliens vs Predator**
Εντονη δράση και τρομερή ατμόσφαιρα.



86 **Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast**
Νέες αποστολές για το επιτυχημένο παιχνίδι.



108 **Star Wars - Episode 1: Racer**
Διαστημικές κούρσες σε υψηλές ταχύτητες.

P O I N T S Y S T E M



0-50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ
Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



51-60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ
Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



61-70
ΜΕΤΡΙΟ
Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



71-80
ΚΑΛΟ
Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.



81-90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ
Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



91-95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ
Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.



96-100
ALL TIME CLASSIC
Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".

UB

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Οπως ασφαλώς θα είναι γνωστό στους περισσότερους από σας, τα νέα παιχνίδια που κυκλοφορούν κάθε μήνα είναι στην κυριολεξία δεκάδες. Φυσικά, όσες σελίδες και αν διαθέσει το "PC Master", είναι αδύνατο να μπορέσει να τα καλύψει όλα με αναλυτικά reviews. Ετσι, κάθε μήνα από τη στήλη "Με δυο λόγια" θα ενημερώνεστε συνοπτικά για όλα εκείνα τα παιχνίδια που είδαν οι συντάκτες του περιοδικού και στα οποία δεν κρίναμε σκόπιμο να αφιερώσουμε αρκετές σελίδες για τη λεπτομερή παρουσίασή τους. Διευκρινίζουμε πως αυτό δεν σημαίνει αναγκαστικά πως όλα τα εν λόγω παιχνίδια είναι "δεύτερης κατηγορίας", απλά πως δεν πιστεύουμε ότι χρειάζεται να επεκταθούμε ιδιαίτερα σε αυτά, αφήνοντας ενδεχομένως έξω από τα κεντρικά reviews κάποια άλλα, για τα οποία έχουμε πολλά να σας γράψουμε!

Τα παιχνίδια που σας παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα παραχώρησαν τα παρακάτω καταστήματα/εταιρίες:

- CD-Media, Γεωργαντά 1Α Κηφισιά, τηλ.: 6233906
- Microstar, Κονοπισοπούλου 30, Αθήνα, τηλ.: 6998974

Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.

ΟΛΑ ΤΑ REVIEWS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 3 ΜΗΝΩΝ

Παραθέτουμε, ανά κατηγορία, όλα τα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στο περιοδικό τους τελευταίους τρεις μήνες, μαζί με τη βαθμολογία τους.

	ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΜΗΝΑΣ	ΒΑΘΜ.
ACTION	RESIDENT EVIL 2	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	97%
	STARSHOT	ΙΟΥΝΙΟΣ	94%
	SHOGO	ΜΑΪΟΣ	94%
	TUROK 2	ΜΑΪΟΣ	94%
	WAGES OF SIN	ΜΑΪΟΣ	87%
	REQUIEM	ΙΟΥΝΙΟΣ	86%
ADVENTURE	AMERZONE	ΙΟΥΝΙΟΣ	97%
	REDGUARD	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	97%
	REAH	ΙΟΥΝΙΟΣ	96%
	MORPHEUS	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	96%
	DARK SIDE OF THE MOON	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	94%
RPG	LANDS OF LORE III	ΜΑΪΟΣ	96%
	RAGE OF MAGES	ΜΑΪΟΣ	85%
	SILVER	ΜΑΪΟΣ	85%
SIMULATION	X-WING: ALLIANCE	ΜΑΪΟΣ	99%
	TOCA 2	ΙΟΥΝΙΟΣ	96%
	CHAMPIONSHIP MANAGER 3	ΜΑΪΟΣ	94%
	STAR WARS: ROGUE SQUADRON	ΜΑΡΤΙΟΣ	91%
	POWERSLIDE	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	91%
	VIPER RACING	ΜΑΪΟΣ	90%
	GRAND TOURING	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	90%
	FIGHTER SQUADRON	ΜΑΪΟΣ	82%
	APACHE vs HAVOC	ΙΟΥΝΙΟΣ	81%
	LUFTWAFFE COMMANDER	ΜΑΪΟΣ	70%
STRATEGY	CIVILIZATION: CALL TO POWER	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	96%
	WAR OF THE WORLDS	ΙΟΥΝΙΟΣ	96%
	MAGIC & MAYHEM	ΜΑΪΟΣ	95%
	HEROES OF MIGHT & MAGIC 3	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	94%
	WORMS ARMAGEDDON	ΙΟΥΝΙΟΣ	93%
	ALPHA CENTAURI	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	93%
	SCOTLAND YARD	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	90%
	CLOSE COMBAT III	ΜΑΪΟΣ	90%
	IMPERIALISM 2	ΙΟΥΝΙΟΣ	83%
	COMANDOS: BTCOD	ΙΟΥΝΙΟΣ	80%
	ΤΟ ΑΙΓΑΙΟ ΦΛΕΓΕΤΑΙ	ΜΑΪΟΣ	-

Game Preview

Command & Conquer Tiberian Sun

Προτού συνεχίσετε την ανάγνωση, βεβαιωθείτε ότι καταλάβατε πως αναγράφεται η λέξη PREVIEW και όχι REVIEW, για αποφυγή τυχόν παρεξηγήσεων. Ποιος ξέρει τι μπορεί να κάνετε εσείς οι αναγνώστες. Ίσως κάποιος, βλέποντας στις σελίδες του περιοδικού τις λέξεις "Tiberian Sun", να σπεύσει στο κοντινότερο μαγαζί πώλησης παιχνιδιών και να ζητήσει το παιχνίδι τόσο απελπισμένα, ώστε ο πωλητής, προκειμένου να τον απομακρύνει, να χρειαστεί την επέμβαση της αστυνομίας...

του Γιώργου Κυριακού
federal@compulink.gr

"Ακούσατε, ακούσατε! Το Tiberian Sun θα κυκλοφορήσει τον Νοέμβριο (του 1998)." Μας το έλεγαν και το ξανάλεγαν, μέχρι που έφτασε ο Νοέμβριος και το παιχνίδι δεν εμφανίστηκε. Αλλά ούτε τον Δεκέμβριο έδωσε σημεία ζωής. Μετά μας είπαν για Φεβρουάριο του '99, αλλά μόλις πέρασε και αυτός ο μήνας, μας είπαν ΣΙΓΟΥΡΑ τον Μάρτιο - το οποίο αμέσως άλλαξε και έγινε Μάιος! Λίγοι κατάλαβαν ότι θα κυκλοφορούσε κάπου μέσα στον Ιούνιο, αλλά μόλις μπήκαμε σε αυτόν, ορίστηκε και ανακοινώθηκε μια παγκόσμια ημερομηνία κυκλοφορίας. 27 Αυγούστου 1999! Τι λετε, θα βγει τότε;

ΜΠΟΡΕΙ ΝΑΙ...

...μπορεί και όχι! Δεν είναι η πρώτη φορά που έχει ανακοινωθεί μια συγκεκριμένη ημερομηνία κυκλοφορίας. Σίγουρα όμως είναι η πρώτη φορά που μας ανακοινώθηκε ότι πρόκειται για παγκόσμια ημερομηνία. Αν το σκεφτείτε, αυτό μπορεί να θεωρηθεί θετικό αλλά και αρνητικό. Θετικό διότι όλα τα καταστήματα θα έχουν στα ράφια τους το παιχνίδι την ίδια μέρα (όποια κι αν είναι αυτή) και δεν θα χρειαστεί εδώ στην Ελλάδα να περιμένουμε πολύ, αλλά αρνητικό διότι χρειάζεται περισσότερος χρόνος για να γίνει η αναπαραγωγή τόσων πολλών CDs (δύο εκατομμύρια το λιγότερο) από το λεγόμενο Gold CD. Οταν δηλαδή



Αψιμαχίες στις πόλεις δεν θα λείψουν. Προσοχή στους αθώους, διότι μπορείτε να τους συμφιλιώσετε μέσω του δημάρχου.

διαμορφωθεί το Gold Disk, θα χρειαστούν περίπου τρεις εβδομάδες (ίσως και μήνας), πιστεύω, μέχρι να κατασκευαστούν τα αντίτυπα και να προωθηθούν σε όλα τα μαγαζιά παγκοσμίως. Περισσότερος χρόνος σημαίνει περισσότερη καθυστέρηση, διότι, αν λάβουμε υπόψη τα bugs που έχει αυτή τη στιγμή η beta έκδοση του Tiberian Sun, η δοσμένη ημερομηνία κυκλοφορίας μάλλον δεν θα ισχύσει. Για να καταλάβετε όσοι διαβάζετε αυτές τις γραμμές τα μέχρι τώρα προβλήματα που υπάρχουν, τα παραθέτω σε ένα ένθετο με όνομα "Bugs". Οι προγραμματιστές πάντως είναι αρκετά αισιόδοξοι για την εμφάνιση του τίτλου αυτό το καλοκαίρι.

Οπότε, για να κλείσουμε το θέμα της κυκλοφορίας του Tiberian Sun, θα αναφέρω το εξής: Για να βγει 27 Αυγούστου, θα πρέπει ΟΛΑ τα προβλήματα να έχουν διορθωθεί μέχρι τα μέσα Ιουλίου. Δεν ξέρω αν αυτό είναι εφικτό, αλλά έχω ένα προαίσθημα ότι το παιχνίδι θα βγει μετά τον Αύγουστο. Ούτως η άλλως, οι προγραμματιστές δήλωσαν ότι η ΤΕΛΙΚΗ ημερομηνία κυκλοφορίας θα κοινοποιηθεί μέσα από τη σελίδα της Westwood και του "Tiberian Sun", όταν αυτή θα είναι 100% σίγουρη. Οπότε υπομονή...

SNEAK PEEK

Από ό,τι ξέρετε, playable ή rolling demo του Tiberian Sun δεν πρόκειται να



Οι εκρήξεις θα είναι άφθονες.

υπάρξει πριν από την κυκλοφορία του παιχνιδιού. Επειδή όμως η Westwood έχει ήδη ετοιμάσει μια alpha έκδοσή του, σε εσάς που "καίγεστε" για νέες πληροφορίες μπορούμε να αποκαλύψουμε τι περιέχει. Σημειώστε όμως ότι κάθε στοιχείο που θα σας περιγράψουμε μπορεί κάλλιστα να αλλάξει στο άμεσο μέλλον, δηλαδή μέχρι να βγει η τελική έκδοση.

Αρχίζουμε με το βασικό menu του Tiberian Sun, που είναι πανομοιότυπο με εκείνο του Red Alert. Τα σήματα των δύο πλευρών βρίσκονται το ένα επάνω αριστερά και το άλλο κάτω δεξιά, ενώ στο κέντρο κυριαρχούν οι βασικές επιλογές "New Campaign", "Load Mission", "Multiplayer Game", "Intro-Sneak Peek", "Options" και "Exit Game. Προτού μπούμε "στο ψητό" (δηλαδή στο campaign game) ας δούμε τα features του Skirmish στο Multiplayer με το πολυσυζητημένο Map Generator. Επιλέγοντας Skirmish, μεταφέρεστε σε μια οθόνη όπου μεταξύ άλλων πρέπει να διαλέξετε αν θα υπάρχουν crates με power-up (γνωστό από τα Red Alert και Tiberium Dawn), κατά πόσον οι γέφυρες θα μπορούν να καταστραφούν από πυρά (πρωτόγνωρη επιλογή) και επίσης αν θέλετε να υπάρχει fog-of-war στο παιχνίδι. Εκπληξη, ε; Το Tiberian Sun, λοιπόν, θα είναι το πρώτο στη σειρά των Command & Conquer που θα εισαγάγει option για fog-of-war. Επιλέγετε και τα γνωστά unit count (μέχρι 12), tech level (μέχρι 10), AI players και AI difficulty και είστε έτοιμοι. Δηλαδή σχεδόν έτοιμοι, διότι πρέπει να διαλέξετε και έναν χάρτη. Πατώντας το κουμπί "Multiplayer Map" επιλέγετε έναν από τους έτοιμους χάρτες ή το Create Random Map για να φτιαχτεί από το πρόγραμμα ένας τυχαίος χάρτης, του οποίου preview φαίνεται σε ένα μεγάλο παραλληλόγραμμο box κάτω δεξιά. Ετσι αποφεύγονται οι αντιδικίες του στιλ: "Κέρδισες επειδή ήξερες το χάρτη καλύτερα από μένα". Α, και αν σας αρέσει ο τυχαίος χάρτης που δημιουργήθηκε, μπορείτε να τον σώσετε για



Τα Hovercrafts είναι ιδανικά για την καταστροφή μεγάλων στόχων.

μελλοντικά παιχνίδια. Αυτά είναι τα στοιχεία που επικρατούν στο multiplayer. Ωρα όμως να μάθουμε τι εστί δράση, η οποία ξεδιπλώνεται στην campaign...

CAMPAIGNS

Δεν θα σας κουράσω με τα του σεναρίου, γιατί αυτά θα τα εξετάσουμε αναλυτικότατα στο δεκαοκτασέλιδο review που θα γίνει (*στο ποιο; -αρχισυντάκτης*). Αυτό που πρέπει να ξέρετε είναι ότι στο GDI Campaign χειρίζεστε τον Commander McNeil, ενώ στο campaign των NOD τον Slavik, έναν σκληρό διοικητή που δεν ξέρει τι σημαίνει έλεος (θα δείτε, θα δείτε...). Α, αν παίζετε με GDI, θα έχετε το EVA (Electronic Video Agent), το οποίο λέει τα κλασικά, "Unit lost" κ.τ.λ., με γυναικεία φωνή, ενώ με NOD τον Cabal με μια φωνή που θυμίζει αντρική...

Οι περισσότερες αποστολές αρχίζουν με ένα προγραμματισμένο γεγονός. Στην αποστολή των GDI, για παράδειγμα, το παιχνίδι αρχίζει με δύο εναέρια μεταγωγικά (Orca Transports) να μπαίνουν στην οθόνη από αριστερά, αλλά αργότερα τα βλέπετε να καταρρίπτονται από αντιαεροπορικά των NOD. Εσείς δεν μπορείτε να αποτρέψετε την καταστροφή των Orcas, αλλά αμέσως μετά έρχονται από την ίδια μεριά χερσαίες μονάδες με τις οποίες θα πρέπει να καταστρέψετε τα αντιαεροπορικά. Προκαθορισμένα γεγονότα (scripted) όπως αυτό θα υπάρχουν και στη μέση μιας αποστολής ή και στο τέλος της. Αν π.χ. φτάσετε σε ένα σημείο όπου για κάποιο λόγο το objective της αποστολής αλλάζει, θα το μάθετε από την οθόνη του minimap (βρίσκεται άνω δεξιά, όπως πάντα), η οποία θα αλλάξει και θα γίνει οθόνη video, για να δείτε



Το Disruptor Tank φορτίζει.



Το Orca CarryAll επιστρέφει στο Tiberian Sun ως μονάδα των GDI.



Τα cyborgs σπέρνουν τον πανικό.

είτε τι γίνεται στο πεδίο της μάχης σε στιλ cutscene είτε μια οθόνη λήψης νέων διαταγών, όπου θα δείτε τον ανώτερό σας (ανάλογα με το σε ποια πλευρά παίζετε) να σας δίνει νέες εντολές. Αφού τελειώσετε με επιτυχία την τρέχουσα αποστολή, βλέπετε πάντα ένα video, όπου συμμετέχετε ενεργά με το χαρακτήρα σας. Συνήθως, κατά τη διάρκεια του video θα εμφανιστεί ο χάρτης των επιχειρήσεων, όπου θα πρέπει να διαλέξετε την επόμενη κίνησή σας.

BUGS

Αυτά τα μικρά ζουζούνια φταίνε που το Tiberian Sun δεν έχει κυκλοφορήσει μέχρι τώρα:

1. Η Artificial Intelligence του παιχνιδιού δεν είναι ακόμα όπως θα έπρεπε. Το Harvester υποτίθεται ότι έγινε πιο "έξυπνο", υποχωρώντας όταν κάποιος του επιτεθεί και προειδοποιώντας τον παίκτη ότι εκεί όπου το στέλνει είναι επικίνδυνη περιοχή.

2. Το Jump Jet Infantry δεν είναι τόσο καλό στο να χτυπά εναέριες μονάδες, όταν ανέβει σε experience. Το Auto-Scatter ακόμα δεν δουλεύει τέλεια.

3. Τα γραφικά στο sidebar δεν είχαν τελειοποιηθεί στην E3. Αυτό τώρα πρέπει να έχει διορθωθεί...

4. Το Devils Tongue, όταν σκάβει ένα τούνελ, μοιάζει με το stealth tank όταν είναι cloacked. Αυτό δεν είναι σίγουρο ακόμα αν θα το διορθώσουν.

Αν όλα αυτά διορθωθούν μέχρι τα μέσα-τέλη Ιουλίου, τότε μπορούμε να βασιζόμαστε στη δοθείσα ημερομηνία κυκλοφορίας.



Το Deployable Sensor Array σε όλο το μεγαλείο του.

Στο Tiberian Sun κάθε επιλογή σας έχει σημασία. Αν, για παράδειγμα, υπάρχουν δύο περιοχές όπου μπορείτε να επιτεθείτε, πρέπει πρώτα να μάθετε πληροφορίες για αυτές, μετακινώντας τον κέρσορα πάνω από μία από τις περιοχές. Έτσι έχετε μια συνοπτική περιγραφή για το τι θα συμβεί, αν επιτεθείτε εκεί. Αυτό το νέο στοιχείο δίνει περισσότερο interactivity στο παιχνίδι, αποφεύγοντας το μονόδρομο, διότι στο Tiberian Sun θα συναντήσετε αποστολές που θα λειτουργούν ως side-quests! Λεπτομέρειες δεν γράφουμε... (γιατί δεν ξέρουμε!). Μια κλασική περίπτωση που "φωνάζει" από μακριά το interactivity που περιέχεται στο παιχνίδι είναι μία από τις αποστολές των NOD, όπου πρέπει να σκοτώσετε όλους τους αντάρτες που θέτουν σε κίνδυνο το έργο σας. Ως secondary objective στην εν λόγω αποστολή τίθεται το να εισχωρήσετε σε έναν σταθμό επικοινωνιών των ανταρτών, έτσι ώστε να εκπέμψετε μήνυμα προπαγάνδας και οι στρατιώτες του επαναστατικού στρατού να σας βοηθήσουν στο έργο σας!

CUTSCENES

Επί τρεις εβδομάδες το κινηματογραφικό τμήμα της Westwood γυρνούσε τα πράγματι έξοχα FMV (Full Motion Video) από τα briefings και τις σκηνές σεναρίου. Μαζί με τα FMV υπάρχουν πολλές πλήρως animated σκηνές δράσης, τις οποίες βλέπετε είτε στο τέλος μίας αποστολής είτε ακόμα και μέσα στο παιχνίδι, από την περιοχή του minimap που αναφέρθηκε προηγουμένως. Προσωπικά, όταν είδα λίγες από τις cutscenes του παιχνιδιού, τρελάθηκα! Αναφέρω λίγες μόνο, απλώς για να μοιραστείτε τον ενθουσιασμό μου: Δύο cyborgs των NOD βρίσκονται έξω από μια πύλη των GDI και ξαφνιάζονται όταν βλέπουν ένα Drop Pod των GDI να προσγειώνεται ανώμαλα (Drop Pods είναι μικρά διαστημικά μεταγωγικά, που έρχονται από το διαστημικό σταθμό των GDI, U.S.S. Philadelphia). Αμέσως ένας στρατιώτης GDI βγαίνει από το Drop Pod και καλύπτεται από την άλλη πλευρά του, μέχρι να βγάλει το όπλο του, με το οποίο σκοτώνει τα cyborgs! Ισως διαβάζοντάς το έτσι απλά να μην ενθουσιάζεστε, αλλά θα με θυμηθείτε όταν πάρετε το παιχνίδι. Σε μία άλλη cutscene, βλέπετε τον Slavik πάνω σε ένα βάθρο, να κρατά αιχμάλωτο τον Jacob (τον αδερφό του McNeil) και να έχει ένα μαχαίρι στο λαιμό του. Ο Slavik συνεχώς φωνάζει στο πλήθος των NOD στρατιωτών: "In the name of Kane" και οι τελευταίοι ανταποκρίνονται σηκώνοντας τα χέρια με ρυθμό. Πίσω από τον Slavik υπάρχει ένα video wall, από όπου περνάνε τα γνωστά μηνύματα των NOD: "Brotherhood, Peace, Unity". Με το τελευταίο "In the name of Kane" που λεει ο Slavik, στο video wall εμφανίζεται ο Kane λέγοντας: "Kane Lives!" (καλά, ότι ζει το ξέρατε, έτσι δεν είναι;). Αμέσως ακολουθεί η εκτέλεση του Jacob... (τι σας έλεγα;), ενώ ο Kane από το video wall συνεχίζει να φωνάζει "Destroy GDI! Destroy!" και το πλήθος των cyborgs αποθεώνεται! Ατμόσφαιρα στο MAX! Το ξαναγράφω: τα videos είναι ΤΕΛΕΙΑ! Κρίμα που δεν μπορώ να δώσω πολλές σκηνές από τις cutscenes - οι print screens που έχω δεν εγκρίθηκαν λόγω κακής ποιότητας. Τα άλλα τα ξέρετε: Μερικά Powered Assault Armors επιτίθενται σε μια βάση των NOD αλλά αποδεκατίζονται από τα laser turrets (αργότερα βέβαια έρχονται τα wolverine και γίνεται χαμός), ένα Hovercraft των GDI εξαπολύει ρουκέτες εναντίον μιας γέφυρας την ώρα που περνά ένα Convoy, ένα Kodiak μεταφέρει προσωπικό στο πεδίο μάχης κ.τ.λ...



Οι Orcas θα είναι καλύτερες από ποτέ! Σε συνδυασμό με τα ORCA bombers, οι GDI θα κυριαρχούν στον αέρα.



Παίζοντας ως NOD, το ION cannon θα σας προκαλέσει αρκετή ζημιά.



Προσοχή στις γέφυρες! Αν καταστραφούν οι μονάδες πάνω τους, διαλύονται κι αυτές!

ΜΕΡΙΚΑ ΚΤΙΡΙΑ ΤΩΝ ΔΥΟ ΠΛΕΥΡΩΝ

Concrete Slab: Επειδή στο μέλλον κάθε λίγο και λιγάκι πέφτει βροχή μετεωριτών, γεμίστε τη βάση σας με άσφαλτο, έτσι ώστε να αποτρέψετε την παραμόρφωση του εδάφους από μετεωρίτες. Επίσης, οι underground μονάδες του NOD δεν θα μπορούν να ξεπροβάλλουν μέσα σε βάση που έχει άσφαλτο!

Power Plant: Οι GDI θα μπορούν να αναβαθμίσουν το ΙΔΙΟ κτίριο για περισσότερη ενέργεια, αλλά οι NOD θα πρέπει να χτίσουν ένα καινούριο.

Stealth Generator: Ολα τα κτίρια και οι μονάδες των NOD μέσα στην εμβέλειά τους γίνονται αόρατα για λίγο χρονικό διάστημα.

Firestorm Defense System: Προστατεύει τη βάση των GDI με ένα μεγάλο ενεργειακό πεδίο, απαγορεύοντας την είσοδο μονάδων αλλά και βλημάτων.

Tiberium Waste Facility: Σε αυτό το κτίριο των NOD αποθηκεύεται το Tiberium, με το οποίο κατασκευάζεται ένας πύραυλος που εκτοξεύεται στην εχθρική βάση και τη γεμίζει τοξικά αέρια.

Watch Tower: Το Watch Tower είναι ο πυργίσκος όπου υπάρχει το Spotlight. Με τη βοήθειά του εντοπίζετε μονάδες στο σκοτάδι.

ΜΕΡΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ ΤΩΝ ΔΥΟ ΠΛΕΥΡΩΝ

Disruptor tank: Ενα από τα πιο δυνατά οχήματα των GDI, που χρησιμοποιεί ένα ηχητικό κύμα για την πλήρη καταστροφή των έχθρων.

Deployable Sensor Array: Με αυτό το όχημα οι GDI εντοπίζουν τα Stealth tanks και όλες τις υπόγειες μονάδες των NOD.

Subterranean Flame Tank "Devil's Tongue": Αυτό το flame tank μπορεί να ξεπροβάλει μέσα στη βάση των GDI και να προκαλέσει αρκετή ζημιά, προτού το καταλάβουν.

Amphibious APC: Το APC των GDI μπορεί να περνά πάνω από το νερό, μεταφέροντας μονάδες σε ανυποψίαστες παραθαλάσσιες βάσεις.

Banshee: Το αεροσκάφος των NOD προέρχεται από εξωγήινη τεχνολογία και είναι ο απόλυτος εξολοθρευτής των Titans.

ΛΙΓΑ ΤΕΧΝΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ & FEATURES

Το θέμα που ερευνάται ακόμα είναι κατά πόσο θα υπάρχει η δυνατότητα zoom στο πεδίο μάχης. Σε ένα video του ειδησεογραφικού πρακτορείου CBS, ενέταξαν το Tiberian Sun στην κατηγορία των Violent Games (και άφησαν έξω το Carmaggedon 2 και άλλα...), κρίνοντάς το από την παρουσίαση που έγινε στην Ε3. Σε αυτό το video φαίνεται ΚΑΘΑΡΑ η χρήση του zoom από το χρήστη. Αλλά σε πρόσφατη ερώτηση που έγινε σε υπεύθυνο προγραμματισμού, ο τελευταίος δήλωσε ότι ακόμα δεν είναι σίγουρο κατά πόσο αυτή η δυνατότητα θα υπάρχει στην τελική έκδοση. Ενα πολύ καλό στοιχείο που προστέθηκε στο gameplay είναι οι δύο διαφορετικές εντολές που μπορείτε να δώσετε σε κάθε μάχιμη μονάδα. Τώρα πια μπορείτε να διατάξετε το στρατό σας είτε απλώς να προχωρήσει στο σημείο όπου κάνατε κλικ (χωρίς να επιτεθεί σε οτιδήποτε) είτε να προχωρήσει με προσοχή, δηλαδή να επιτεθεί σε ΟΠΟΙΟΝ εχθρό βρει μπροστά τους. Είναι κάτι πανομοιότυπο με το Patrol του Warcraft και Starcraft (Star-what?).

Το Tiberian Sun θα χρησιμοποιεί 16-bit high color Super VGA γραφικά. Σε συνδυασμό με πολλά καινούρια ειδικά εφέ, ο παίκτης θα έχει τη δυνατότητα να "βιώσει" το παιχνίδι! Η λεπτομέρεια είναι σαφώς ανώτερη από εκείνη στα άλλα Command & Conquer παιχνίδια. Υπάρχουν αποστολές που εξελίσσονται τη νύχτα, οπότε μπορείτε να τοποθετήσετε φώτα (lightposts) για να φωτίσετε ένα μέρος της βάσης σας. Αν παίζετε με τους NOD στην campaign, θα πρέπει να καταστρέψετε τις πηγές φωτισμού, προτού προχωρήσετε στη βασική επίθεση σε κάποια αποστολή με Stealth Tank.

...και από την άλλη.



Το Power Assault Armor ή Wolverine.

Για να επιτευχθεί το απόλυτα φυσιολογικό animation επιστρατεύτηκε η τεχνολογία των Voxels (ή αλλιώς Volume Pixels), τα οποία είναι pixels με πλάτος, μήκος και ύψος. Με τα Voxels ξεχνάμε τα bitmaps και καλωσορίζουμε τα νέα 3D γραφικά. Οι μονάδες, τα κτίρια, το τερέν είναι σχεδιασμένα με Voxels. Βάσεις που κοκκινίζουν λόγω συναγερμού, φωτισμός από τα Spotlights που ψάχνουν για εχθρό σε συγκεκριμένο σημείο, οπτικά εφέ από εκρήξεις είναι λίγα από όσα μπορούν να κάνουν τα Voxels.

ΜΟΥΣΙΚΗ - ΗΧΟΣ

Μέχρι στιγμής έχω ακούσει τρία music tracks από τη μουσική του Tiberian Sun και μπορώ να αναφέρω ότι, αν και τα άλλα κομμάτια είναι παρόμοια με αυτά που άκουσα, τότε η συνολική εικόνα θα είναι ιδιαίτερα ικανοποιητική. Η μουσική, ροκ στην πλειονότητά της, πιστεύω ότι είναι πάρα πολύ καλή. Τα ηχητικά εφέ, από την άλλη, είναι επίσης ιδιαίτερα καλά και με μεγάλη ποικιλία. Για παράδειγμα, το Titan λέει "Ready for action" (λέει και "No problem" και "Yes, SIR!", αλλά δεν νομίζω να σας πολυνοιάζει...), το δε ηχητικό εφέ του κανονιού του είναι πολύ πετυχημένο. Μου φαίνεται ότι κάνει διαφορετικό ήχο όταν οι βολές προσκρούουν σε έδαφος και άλλο όταν χτυπάνε κάποια μονάδα. Ολοκληρωμένη εικόνα θα σας παρουσιάσουμε στο review.

ΑΝΑΜΕΝΟΝΤΑΣ...

Ολοι εσείς που διψούσατε για πληροφορίες ελπίζω να δικαιωθήκατε, διότι το ανωτέρω θα μπορούσε κάλλιστα να ήταν ένα ωραίο review. Υπάρχουν πολλές ακόμη πληροφορίες για το σενάριο, τις μονάδες και άλλους τομείς, αλλά αν τις έγραφα, δεν θα είχε νόημα να γίνει το review στο μέλλον! Αν πάντως δεν μπορείτε να περιμένετε πολύ, ρωτήστε και μένα τίποτα, στο e-mail federal@compulink.gr, για να σας απαντήσω (και να δοκιμάσω τις γνώσεις μου!). Προσθέστε λοιπόν την ημερομηνία 27 Αυγούστου στο ημερολόγιό σας. Μέχρι στιγμής, αυτή είναι η πιθανότερη ημερομηνία κυκλοφορίας.

PC



Μονάδες των GDI σε μια παραλία, μετά την έξοδό τους από ένα APC.

EPILOGH THS SYNTAXHS PCmaster

STAR WARS EPISODE I
THE PHANTOM MENACE

Το 1977 έγινε η αρχή. Ο George Lucas με την τρίτη σκηνοθετική δουλειά του δημιούργησε έναν κόσμο επιστημονικής φαντασίας που γοήτευσε -και συνεχίζει να γοητεύει- ένα τεράστιο κοινό σε ολόκληρο τον κόσμο: τον πλάνητη του "Star Wars". Η Δύναμη, οι Jedi, η αυτοκρατορία, η επανάσταση, οι διαγαλαξιακές μάχες, οι εξωγήινοι, ήταν όλα κομμάτια αυτού του κόσμου. Ενας θρύλος είχε γεννηθεί, και ήταν αδύνατο να ξεχαστεί αλλά και να μην έχει συνέχεια. Ετσι, το 1980 και το 1983 ακολούθησαν δύο συνέχειες, οι ταινίες "The Empire Strikes Back" και "Return of The Jedi" αντίστοιχα, με τις οποίες ο μύθος εμπλουτιζόταν και ολοκληρωνόταν. Ή μήπως όχι;

του Δημήτρη "Darth Maul" Σελλούντου
morgoth@compulink.gr

ΕΤΑΙΡΙΑ
LUCASARTS

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 200MHZ, 3D accelerator card, 32MB RAM, CD-ROM τετραπλής ταχύτητας, 16-BIT κάρτα ήχου, WIN 95/98, υποστηρίζονται τα περισσότερα joypads-joysticks που κυκλοφορούν στην αγορά.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Ολοκληρώνοντας την πρώτη τριλογία του, ο George Lucas είχε δηλώσει ότι θα ήθελε κάποτε στο μέλλον να κάνει άλλες δύο τριλογίες: μία όπου να περιγράφει τα γεγονότα που είχαν προηγηθεί της πρώτης και μία σχετικά με όσα συμβαίνουν μετά το "Return of Jedi". Τώρα, περίπου 15 χρόνια μετά, το πρώτο μέρος της pre-trilogy είναι γεγονός και έχει το όνομα: "Episode 1: The Phantom Menace".

Η ανακοίνωση της κυκλοφορίας της νέας αυτής ταινίας προκάλεσε πανικό. Ολοι οι φαν του "Star Wars", που με τον καιρό είχαν γίνει περισσότεροι και πιο φανατικοί, άρχισαν να υπολογίζουν, αρκετούς μήνες πριν από την πρεμιέρα της ταινίας, πότε θα αποκτούσαν το ποθητό εισιτήριο που θα τους οδηγούσε σε αυτό το φανταστικό κόσμο. Η ταινία είχε διαμορφώσει ένα φανατικό κοινό, προτού καν προβληθεί. Η σελίδα του "Star Wars" στο Internet (www.starwars.com) ήταν μία από τις πιο δημοφιλείς παγκοσμίως, ενώ ο αριθμός των ατόμων που έκαναν download από αυτή τα διάφορα τρέιλερ του "Star Wars" υπήρξε από τους μεγαλύτερους στην ιστορία του Internet.

Ολη αυτή η πώρωση των φαν ήταν βέβαια αδύνατον να είχε προέλθει εξ ολοκλήρου από τις τρεις ταινίες που είχαν δημιουργηθεί την περίοδο 1977-1983. Από το 1983 μέχρι σήμερα έχουν περάσει 16 ολόκληρα χρόνια, μία χρονική περίοδος αρκετά μεγάλη ώστε πολλοί φαν να έχουν ξεχάσει την αγαπημένη τους τριλογία. Ομως ο George Lucas δεν επέτρεψε κάτι τέτοιο. Ετσι, τον καιρό που μεσολάβησε από την προβολή του "Return of Jedi" ως σήμερα, ολοένα περισσότερα προϊόντα με θέμα το "Star Wars" άρχισαν να παράγονται. Κατά καιρούς εμφανίστηκαν βιβλία και κόμιξ με τις περιπέτειες των πρωταγωνιστών των ταινιών αλλά και καινούριων ηρώων, οικοκυρικά σκεύη (κούπες, ποτήρια κ.τ.λ.), παιχνίδια και κούκλες με τους χαρακτήρες των ταινιών, διακοσμητικά προϊόντα για το σπίτι, card games, αφίσες, ακόμα κι ένα role playing game με χαρακτήρες και καταστάσεις περιπέτειας παρμένες μέσα από τις ταινίες.



Η αναγέννηση του μύθου δεν θα μπορούσε να σταματήσει εκεί. Ετσι, ο George Lucas, μέσω της εταιρίας του που κατασκευάζει και εμπορεύεται ηλεκτρονικά παιχνίδια, της LucasArts, άρχισε να δημιουργεί και να πουλά παιχνίδια με θέμα το "Star Wars". Η λίστα είναι τεράστια.: X-Wing, Tie-Fighter, X-Wing vs Tie Fighter, X-Wing: Alliance, Dark Forces, Rebel Assault 1&2, Jedi Knight,



Ενέδρα στο διαστημόπλοιο της Trade Federation...

Shadows of the Empire, Supremacy, Rogue Squadron, Masters of Teras Kasi... όλα παιχνίδια της LucasArts που είχαν τεράστια επιτυχία σε όλο τον κόσμο. Βέβαια, αυτά τα παιχνίδια είχαν ως θέμα τους την πρώτη τριλογία του "Πολέμος των Αστρων". Τώρα όμως που ετοιμάζεται η νέα, pre-trilogy του "Star Wars", ήταν



Η πρώτη σας συνάντηση με τον Jar Jar.

αδύνατο να μην υπάρξουν παιχνίδια από τη LucasArts με θεματολογία δανεισμένη από τις καινούριες ταινίες της σειράς.

Πρώτο λοιπόν κατέφτασε το "Episode 1: The Phantom Menace". Το νέο παιχνίδι δεν είναι τίποτε άλλο παρά ένα action/adventure που ακολουθεί πιστά τη δράση της ομώνυμης ταινίας. Κάτι τέτοιο είχε δοκιμάσει ξανά ο George Lucas, στα πρώτα χρόνια της LucasArts (τότε λεγόταν LucasFilm), όταν παράλληλα με την κυκλοφορία της ταινίας "Indiana Jones & The Last Crusade" είχε κυκλοφορήσει δύο παιχνίδια (ένα action και ένα adventure) βασισμένα σε αυτή. Εκείνη την εποχή οι συγκεκριμένοι τίτλοι είχαν κάνει σωστά τη δουλειά τους, αφού θεωρήθηκαν από τα καλύτερα games της εποχής τους. Ας δούμε όμως αν ο George Lucas τα καταφέρνει και τώρα.

A LONG TIME AGO IN A GALAXY FAR, FAR AWAY...

Το κλασικό μοτίβο: "A long time ago in a galaxy far, far away", που συναντάμε στην αρχή όλων των ταινιών "Star Wars" αλλά και στα περισσότερα παιχνίδια που είναι βασισμένα σε αυτές, έχει στην περίπτωση του Phantom Menace δύο ερμηνείες. Πρώτα την κλασική, εκείνη που είχε και στις προηγούμενες ταινίες και παιχνίδια: Αντιστοιχούσε σε μια εισαγωγική έννοια, έναν τρόπο για να μπουν οι θεατές στο κλίμα του μύθου, να αυξηθεί η αδρεναλίνη αλλά και η τρέλα και η αγάπη τους για το "Star Wars". Η άλλη ερμηνεία της φράσης όμως, που συναντάμε μόνο στη νέα ταινία (και στο παιχνίδι), θα μπορούσαμε να υποστηρίξουμε ότι δηλώνει το χρονικό κενό μεταξύ της παλιάς και της νέας τριλογίας. Είναι ένας τρόπος να τονιστούν οι τεράστιες διαφορές που υπήρχαν στο γαλαξία όπου διαδραματίζονται οι ταινίες σε δύο διαφορετικές χρονικές περιόδους.

Ετσι λοιπόν, το σύμπαν του "Πολέμος των Αστρων" στην pre-trilogy είναι πολύ πιο διαφορετικό από ό,τι το είχαμε συνηθίσει μέχρι σήμερα. Καταρχήν, η Empire (Αυτοκρατορία) δεν έχει ακόμα δημιουργηθεί. Κατά συνέπεια, δεν έχει διαμορφωθεί ούτε η Rebellion (Επανάσταση). Σε αυτή την εποχή, οι Jedi που υπάρχουν είναι πολλοί σε αριθμό, όχι όπως στην πρώτη τριλογία, όπου οι μοναδικοί Jedi ήταν ο Ben (Obi-Wan) Kenobi, ο Yoda, ο Luke Skywalker, ο Darth Vader και ο αυτοκράτορας Palpatine. Εδώ οι κακοί Jedi δεν είναι τόσο γνωστοί και η σκοτεινή πλευρά της Δύναμης είναι θέμα ταμπού. Τώρα, η ισχυρή πλευρά της Δύναμης είναι η φωτεινή. Ομως η σκοτεινή πλευρά περιμένει την κατάλληλη στιγμή για να κάνει την κίνησή της. Μια κίνηση που θα τη φέρει στη θέση να ελέγχει ολόκληρο το γαλαξία...

Οι περισσότεροι από τους παλιούς μας γνώριμους χαρακτήρες δεν έχουν γεννηθεί ακόμα, ενώ η θέση αυτών που έχουν γεννηθεί δεν έχει σχεδόν καμία σχέση με αυτήν όπου τους πρωτογνωρίσαμε. Ετσι, ο Darth Vader είναι

ΟΙ ΒΑΣΙΚΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ



Ο Obi-Wan Kenobi. Μαθητής και σύμμαχος του Qui-Gon Jinn. Αν και δεν μπορεί να καταλάβει την αγάπη του δασκάλου του για όλες τις μορφές ζωής ανεξαιρέτως, τον ακολουθεί πιστά και προσπαθεί να του μοιάσει.



Ο Qui-Gon Jinn. Ο σεβαστός Jedi Master, που μαζί με τον Obi-Wan στέλνονται για να λύσουν το πρόβλημα με την Trade Federation. Είναι ένας από τους πιο καλούς Jedi Warriors. Παρ' ότι είναι πολύ σοφός και δυνατός, ποτέ δεν έχει γίνει μέλος του συμβουλίου των Jedi, λόγω των προοδευτικών πεποιθήσεών του.



Ο Captain Panaka. Αρχηγός των βασιλικών προστατευτικών δυνάμεων του Naboo αλλά και προσωπικός προστάτης της Βασίλισσας Amidala. Διαθέτει περίεργα ένστικτα και είναι γνωστός και ως "τα γρηγορότερα μάτια του Naboo". Δεν εμπιστεύεται εύκολα άτομα που μόλις γνώρισε, ειδικά αν αυτά μπορούν να θέσουν σε κίνδυνο τη ζωή της Βασίλισσας.



Η Βασίλισσα Amidala. Η νέα Βασίλισσα του Naboo είχε εκπαιδευτεί για τη θέση της από τη μέρα που γεννήθηκε. Εχει κερδίσει την εκτίμηση πολλών, ακόμα και προτού γίνει Βασίλισσα της πόλης Theed, και αυτό οφείλεται στις πολύ καλές -αν και περίεργες και πρωτότυπες- λύσεις που βρίσκει στα προβλήματα της πόλης.



Ο Jar Jar Binks. Ενας αδέξιος Gungan, που βοηθά τους ήρωές μας, κυρίως γιατί πιστεύει ότι τους το οφείλει, αφού ο Qui-Gon του είχε σώσει τη ζωή. Εχει εξοριστεί από την Otoh Gunga, την πόλη όπου ζουν οι υπόλοιποι Gungans, αλλά αυτό δεν τον εμποδίζει από το να ενώσει τις δύο δυνάμεις Gungans-Queen Amidala και έτσι να κερδίσει το σεβασμό από τους συμπολίτες του.



Ο Anakin Skywalker. Ενα αγόρι στον πλανήτη Tatooine. Είναι ένας από τους σκλάβους του Watto (έμπορος μεταλλευμάτων και μηχανημάτων) αλλά και μεγάλος φαν των Podraces. Η Δύναμη είναι πολύ δυνατή μέσα του, αν και το μέλλον του μοιάζει συννεφιασμένο. Δείχνει μια ιδιαίτερη συμπάθεια προς την Padme, την προστατευόμενη της Βασίλισσας Amidala.



Ο Darth Maul. Ενας από τους άρχοντες του Sith και μαθητής του Darth Sidius. Εχει ένα διπλό lightsaber. Η εμφάνισή του προκαλεί το φόβο (κέρατα στο καραφλό κεφάλι του, κόκκινα και μαύρα τατουάζ στο πρόσωπό του) στους περισσότερους με τους οποίους βρίσκεται αντιμέτωπος. Εχει απορροφηθεί απόλυτα από τη σκοτεινή πλευρά της Δύναμης και πολεμά με τεράστια αγριότητα.

ΣΚΗΝΕΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΤΑΙΝΙΑ

Το παιχνίδι, κάθε φορά που φορτώνει μία πίστα, σας δείχνει κάποιες εικόνες από την ταινία που έχουν σχέση με τη συγκεκριμένη πίστα. Να μερικές από αυτές:















ακόμα ο 9χρονος αθώος Anakin Skywalker. Ο Obi-Wan Kenobi είναι μαθητευόμενος Jedi, ενώ ο αυτοκράτορας Palpatine είναι γερουσιαστής!!! Ο Yoda είναι μόλις 850 (και κάτι) χρονών και είναι μέλος του συμβουλίου των Jedi που βρίσκεται στον πλανήτη Coruscant. Τέλος, ο C3PO και ο R2D2 έχουν μόλις κατασκευαστεί και δεν έχουν ακόμα ζήσει τις περιπέτειές που θα τους κάνουν "ατρόμητους" (ειδικά τον C3PO).



Ενώ μιλάτε με τον Boss Nass των Gungans.

I FEEL A GREAT DISTURBANCE IN THE FORCE... WAR IS ABOUT TO BEGIN!

Το παιχνίδι ξεκινά σε ένα διαστημόπλοιο της Trade Federation (Εμπορική Ομοσπονδία), όπου δύο Jedi, ο Qui-Gon Jinn και ο Obi-Wan Kenobi (μαθητευόμενος του πρώτου), έχουν καταφτάσει με σκοπό να μιλήσουν με τον Viceroy της Trade Federation. Η Εμπορική Ομοσπονδία έχει κλείσει όλα τα περάσματα που οδηγούν στον πλανήτη Naboo, ώστε να μην υπάρχει τρόπος να φτάσουν προμήθειες σε αυτόν, και η κοινή γνώμη έχει πανικοβληθεί. Ετσι λοιπόν, ο ανώτατος καγκελάριος της Γαλαξιακής Δημοκρατίας (Galactic Republic) στέλνει τους δύο Jedi να μιλήσουν με τον Viceroy, ώστε να λυθεί το ζήτημα και να υπάρξει ξανά ειρήνη στο Γαλαξία. Κάτι τέτοιο όμως δεν συμφέρει τον Viceroy. Ετσι, στήνει παγίδα στους δύο Jedi μέσα στο ίδιο του το διαστημόπλοιο. Εντούτοις οι Jedi καταφέρνουν να ξεφύγουν από την παγίδα του και να φτάσουν στον Naboo.

Στον Naboo γνωρίζουν τον περίεργο και αστείο Jar Jar Binks. Πρόκειται για ένα μέλος των Gungans, μιας φυλής που ζει σε πόλεις κάτω από τη θάλασσα. Αυτός τους λέει ότι μπορεί να τους βοηθήσει να ξεφύγουν από την Trade Federation, που τους κυνηγά, οδηγώντας τους στην Otoh Gunga, την υποβρύχια πόλη της φυλής του. Αλλά αφού φτάνουν εκεί, μαθαίνουν ότι η πριγκίπισσα Amidala της πόλης Theed του Naboo βρίσκεται σε κίνδυνο. Ετσι, αποφασίζουν να τη σώσουν. Φτάνουν στην Theed και, αφού αντιμετωπίζουν τα battle droids της Trade Federation, βρίσκουν τη βασίλισσα και μαζί με τον προσωπικό σωματοφύλακά της Captain Panaka και την προστατευόμενή της Padme φεύγουν για τον Coruscant.



Μία από τις sidequests του παιχνιδιού.

Καθώς πηγαίνουν προς τον Coruscant, δέχονται επίθεση και καταστρέφεται ο κινητήρας του διαστημόπλοιού τους. Ετσι, αναγκάζονται να προσγειωθούν στον πλανήτη Tatooine και συγκεκριμένα κοντά στην πόλη Mos Espa. Εκεί, καθώς ψάχνουν για το "ανταλλακτικό" που χρειάζονται για το πλοίο τους, συναντάνε ένα 9χρονο παιδάκι που ακούει στο όνομα Anakin Skywalker (σας θυμίζει κάτι;), το οποίο όμως είναι σκλάβος. Αμέσως μόλις το συναντάνε νιώθουν την παρουσία της Δύναμης απάνω του και έτσι αποφασίζουν να το βοηθήσουν να ελευθερωθεί. Βάζουν λοιπόν στοίχημα με το αφεντικό του ότι θα κερδίσει στην Pod Race που λαμβάνει χώρα στη Mos Espa εκείνες τις μέρες, και... το κερδίζουν. Ετσι ελευθερώνεται ο Anakin, τον οποίο παίρνουν μαζί τους με σκοπό να τον παρουσιάσουν στο συμβούλιο των Jedi στον Coruscant.

Καθώς ετοιμάζονται να φύγουν από τον Tatooine με προορισμό τους τον Corsucant, δέχονται επίθεση από τον Darth Maul, έναν Jedi της σκοτεινής πλευράς, ο οποίος τους κυνηγά χωρίς να ξέρουν το γιατί. Φυσικά, καταφέρνουν να ξεφύγουν, χωρίς όμως να σκοτώσουν τον Maul.



Στο παιχνίδι συναντάτε και τον Jabba the Hatt!



Ενώ κρέμεστε από ένα σκοινί για να περάσετε απέναντι.

Ως εδώ, αναφερθήκαμε ήδη στις πρώτες οκτώ πίστες του παιχνιδιού. Πιστεύω πως έχω αποκαλύψει ήδη πολλά, και θα προτιμούσα να σας αφήσω να βρείτε μόνοι σας τα υπόλοιπα αλλά και τις λεπτομέρειες στις οποίες δεν αναφέρθηκα. Πάντως, από ό,τι μπορείτε να καταλάβετε, το σενάριο του "The Phantom Menace", που φυσικά είναι το ίδιο με εκείνο της ταινίας, είναι καταπληκτικό και θα ικανοποιήσει τους απανταχού φαν του "Star Wars" - και όχι μόνο αυτούς.

TO BE JEDI OR NOT TO BE?

Η απάντηση στην ανωτέρω ερώτηση είναι... και τα δύο, αφού στο παιχνίδι θα κληθείτε να αναλάβετε το ρόλο τεσσάρων διαφορετικών χαρακτήρων, Jedi και μη. Έτσι λοιπόν, θα ξεκινήσετε το παιχνίδι ως Obi Wan Kenobi, θα συνεχίσετε ως Qui-Gon Jinn, ύστερα θα παίξετε το ρόλο του Captain Panaka, ενώ στις δύο τελευταίες πίστες θα υποδυθείτε την Queen Amidala και παράλληλα τον Obi-Wan (ξανά). Έτσι, η περίπτωση να βαρεθείτε το παιχνίδι, που ήταν ούτως ή άλλως πολύ μικρή, απομακρύνεται ακόμα περισσότερο, αφού κάθε χαρακτήρας έχει τις δικές του ιδιαίτερες ικανότητες αλλά και προσωπικότητα. Με αυτό τον τρόπο καθένα από τα πρόσωπα που υποδύεστε συνιστά μια διαφορετική εμπειρία, αφού θα δείτε μέσω του παιχνιδιού τον τρόπο με τον οποίο σκέφτονται και δρουν.

Οι Jedi (Obi-Wan και Qui-Gon) έχουν τις περισσότερες και καλύτερες προσωπικές ικανότητες. Καταρχήν έχουν δύο ειδικά όπλα αντί για ένα (όπως ο Captain Panaka και η Queen Amidala). Πρώτο εκ των δύο είναι φυσικά το όπλο κάθε Jedi που σέβεται τον εαυτό του, το Lightsaber. Με αυτό οι Jedi μας, εκτός από το να κόβουν τους εχθρούς τους σε κομματάκια, μπορούν να αποκρούουν laser bolts που έρχονται καταπάνω τους! Μάλιστα, αν τα χρησιμοποιήσουν κατάλληλα, έχουν τη δυνατότητα με τον τρόπο που αποκρούουν τα laser bolts να τα επιστρέφουν ενάντια στους εχθρούς τους. Άμυνα με επίθεση δηλαδή. Το δεύτερο ειδικό "όπλο" που διαθέτουν οι Jedi δεν θα το χαρακτηρίζαμε ακριβώς ως τέτοιο. Είναι μια ικανότητα που, αν χρησιμοποιηθεί σωστά, μπορεί να γίνει το ισχυρότερο όπλο ενός Jedi. Πρόκειται για το Force Push. Με αυτή την ικανότητα μπορείτε να ακινητοποιείτε για μικρό χρονικό διάστημα τους εχθρούς σας, να σπρώχνετε αντικείμενα αλλά και να ενεργοποιείτε διακόπτες που βρίσκονται μακριά από τα χέρια σας. Προσοχή όμως, μην τη χρησιμοποιείτε συνέχεια, καθώς για να λειτουργήσει αποτελεσματικά πρέπει πρώτα να έχει γίνει recharged η μπάρα της, που βρίσκεται στο κάτω δεξιά μέρος της οθόνης, πάνω από τη life energy σας.

Οι Jedi πέρα από τα ειδικά όπλα τους διαθέτουν κάποιες ικανότητες που οι άλλοι δύο χαρακτήρες δεν έχουν. Έτσι, μπορούν να πηδάνε πολύ ψηλά, να κάνουν περιστροφές στον αέρα ώστε να αποφεύγουν τα laser bolts των εχθρών τους, καθώς και να αιφνιδιάζουν τους αντιπάλους τους τσουλώντας μπροστά τους, από εκεί όπου δεν το περιμένουν. Τέλος, μπορούν να επηρεάζουν το μυαλό αυτών με τους οποίους μιλάνε (για να το κάνετε, επιλέξτε τη φράση που είναι χρωματισμένη ροζ, εφόσον βέβαια αυτή υπάρχει), ακριβώς όπως έκανε ο Obi-Wan στο πρώτο "Star Wars".

Οι άλλοι δύο χαρακτήρες δεν διαθέτουν τόσο μεγάλη ποικιλία ικανοτήτων. Εκτός από το να περπατάνε, να τρέχουν, να κολυμπάνε, να σπρώχνουν και να τραβάνε αντικείμενα και να πιάνονται από σκοινιά ή vines που υπάρχουν σε κάποιες πίστες για να περνάνε απέναντι, σε μέρη όπου δεν θα μπορούσαν να φτάσουν αλλιώς (ό,τι δηλαδή μπορούν να κάνουν όλοι οι χαρακτήρες), δεν έχουν κάτι περισσότερο να επιδείξουν, εκτός ίσως από τα ειδικά όπλα τους.

Συγκεκριμένα, ο Captain Panaka έχει το Naboo Blaster. Αυτό το blaster αποτελεί ειδική κατασκευή και είναι ιδανικό για να εξολοθρεύει τους εχθρούς από μακριά, αφού είναι το μοναδικό όπλο στο παιχνίδι που εκτοξεύει δύο laser bolts ταυτόχρονα. Έτσι οι εχθροί εξοντώνονται εύκολα και γρήγορα. Ακόμα, ο Captain Panaka είναι ο μοναδικός από τους χαρακτήρες του παιχνιδιού που μπορεί να πολεμήσει άοπλος. Η συγκεκριμένη επιλογή πάντως δεν μου φάνηκε ιδιαίτερα χρήσιμη. Υπάρχουν τόσα όπλα που ο παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει στο παιχνίδι και να κρατήσει την απαραίτητη απόσταση από τον εχθρό, οπότε γιατί να το ριψοκινδυνεύσει; Τέλος, η Queen Amidala, ως αληθινή βασίλισσα, δεν είναι σωστό να βάζει σε κίνδυνο τη ζωή της, αν και στο παιχνίδι θα χρειαστεί μερικές φορές. Έτσι, όταν τα πράγματα φαίνονται σκούρα για αυτήν, μπορεί να διατάξει κά-

Το "Phantom Menace", από ό,τι φαίνεται, είναι τέλειο σε όλους τους τομείς (είναι "Star Wars" άλλωστε) και σίγουρα θα εντυπωσιάσει ακόμα και τους πιο απαιτητικούς από εσάς.

THE CHEAT MENACE

Αν και το παιχνίδι είναι αρκετά εύκολο, μερικά cheats πάντα είναι χρήσιμα. Έτσι, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πατήστε το Backspace και στο πλαίσιο που βγαίνει στην οθόνη πληκτρολογήστε:

Perfection = Η Force Push δύναμή σας τώρα σκοτώνει!

I like to cheat = Σας δίνει όλα τα όπλα και προσθέτει πυρομαχικά.

Give me life = Γεμίζει την ενέργειά σας.

Δύο ακόμη, που δεν είναι καθαρά cheats:

From above = Θέτει την οπτική γωνία του παιχνιδιού ακριβώς πάνω από το sprite του χαρακτήρα.

Naughty naughty = Θέτει την οπτική γωνία του παιχνιδιού ακριβώς πίσω από το sprite του χαρακτήρα.



Το πρώτο σας duel με τον Darth Maul.

ποιο άτομο της φρουράς της (ή και τον ίδιο τον Captain Panaka, εφόσον αυτός είναι κοντά) να της ανοίξει το δρόμο. Προσωπικό της όπλο; Το Droid Stunner, που είναι ιδανικό εναντίον των battle droids, γιατί όχι μόνο τα εμποδίζει να σας επιτεθούν, αλλά και τα κάνει να... αλληλοπυροβολούνται!

THE PATH OF THE LIGHT SIDE

Το παιχνίδι αποτελείται από έντεκα πίστες, οι οποίες είναι εντελώς διαφορετικές μεταξύ τους. Από το τεράστιο διαστημόπλοιο της Trade Federation θα βρεθείτε στα αχανή δάση και τους βάλτους του Naboo, από την υποβρύχια πόλη των Gungans στο Royal Palace της Queen Amidala στη Theed, και από τις απέραντες ερήμους και τη Mos Espa του Tatooine στους ουρανοξύστες και τα ιπτάμενα αυτοκίνητα της Coruscant. Σε όλες αυτές τις τοποθεσίες το έργο σας δεν θα είναι ιδιαίτερα εύκολο. Οι εχθροί που θα συναντήσετε είναι πάρα πολλοί και ποικίλλουν. Θα συναντήσετε τα battle, τα maintenance και τα destroyer droids της Trade Federation (τα τελευταία είναι πολύ δυνατά, για αυτό προσοχή), τους γνωστούς μας Sand People από τον πρώτο "Star Wars", επιθετικούς δαιμόνες όλων των εξωγήινων φυλών στα διάφορα μπαρ της Mos Espa, πληρωμένους δολοφόνους που σας κυνηγάνε, τεράστια τανκ (battle tanks) και, φυσικά, τον χείριστο όλων, τον Jedi της σκοτεινής πλευράς Darth Maul.

Σε κάθε πίστα θα πρέπει να φέρνετε σε πέρας κάποιο συγκεκριμένο objective για να την ολοκληρώσετε. Σε άλλες αυτό το objective θα είναι κάτι απλό και θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσετε μόνο τις σωματικές ικανότητές σας, ενώ σε άλλες θα χρειαστεί να υλοποιήσετε μια σειρά από ενέργειες για να το φέρετε σε πέρας, οι οποίες δεν θα είναι απαραίτητα "σωματικού" περιεχομένου. Σε κάποιες πίστες θα χρειαστεί να μιλήσετε με NPCS, να συγκεντρώσετε πληροφορίες πάνω στο objective σας, να λύσετε γρίφους και παζλ, να ανταλλάξετε αντικείμενα με τους NPCS και γενικά θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε το μυαλό σας προκειμένου να τις ολοκληρώσετε. Σημειώστε ότι μερικές από τις πίστες του παιχνιδιού περιέχουν και sidequests, δηλαδή quests που δεν είναι απαραίτητο να ολοκληρωθούν ώστε να τερματίσετε το παιχνίδι, αλλά αν συμβεί αυτό, μπορείτε να λάβετε hints για κάποιο γρίφο που σας απασχολεί στο παιχνίδι, βοηθητικά αντικείμενα κ.τ.λ. Με αυτό τον τρόπο κάθε πίστα μπορεί να ολοκληρωθεί με πολλούς διαφορετικούς τρόπους. Έτσι εμπλουτίζεται το gameplay και μεγαλώνει η αντοχή του παιχνιδιού στο χρόνο.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ: THE FORCE IS STRONG WITH THEM

Για να είμαι ειλικρινής, όταν είδα για πρώτη φορά τα γραφικά του παιχνιδιού, μάλλον απογοητεύτηκα. Αυτό που με ξένισε ήταν ότι η οπτική γωνία δεν μου φάνηκε ιδιαίτερα καλή ώστε να βοηθά στο gameplay. Σιγά σιγά όμως, αφού ασχολήθηκα περισσότερο με τον τίτλο, συνειδητοποίησα ότι έκανα λάθος. Συνηθίζοντας το παιχνίδι θα καταλάβετε ότι η οπτική γωνία δεν αποτελεί ιδιαίτερο πρόβλημα, αν και σίγουρα οι υπεύθυνοι θα μπορούσαν να είχαν προσφέρει κάτι καλύτερο σε αυτό τον τομέα. Κατά τα άλλα, τα γραφικά είναι πολύ καλά. Τα backgrounds είναι πολύ όμορφα σχεδιασμένα και πράγματι βρίσκονται πολύ κοντά στην ταινία. Οι περιοχές έχουν σχεδιαστεί ακριβώς όπως στην ταινία (τουλάχιστον



Αφού έχετε καταφέρει να ξεφύγετε από τον Maul, το μόνο που μπορεί να κάνει αυτός είναι να σας κοιτάζει καθώς φεύγετε.



Περιμένοντας για ταξί στο διαστημοδρόμιο του Coruscant.

ΟΠΛΑ



Lightsaber. Το αγαπημένο όπλο κάθε Jedi. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί είτε επιθετικά είτε αμυντικά.



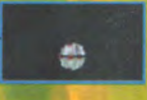
Blaster Rifle. Όπλο που ρίχνει laser blasts. Το πιο συνηθισμένο όπλο των battle droids.



Light Repeating Blaster. Όπως το blaster rifle, αλλά έχει πιο γρήγορο rate of fire.



Proton Missile Launcher. Ιδανικό για να καταστρέφετε εχθρικά οχήματα και διάφορες μεγάλες σε μέγεθος μηχανές.



Thermal Detonator. Χρησιμοποιήστε το όταν σας επιτίθενται πολλοί εχθροί ταυτόχρονα. Προσοχή όμως: Αν είστε πολύ κοντά του... πονάει !



Gungan Energy Ball: Χρήσιμο όταν θέλετε να ακινητοποιήσετε κάποιον εχθρό σας και όχι να τον σκοτώσετε.



Naboo Blaster. Το αγαπημένο όπλο του Captain Panaka και γενικά των φρουρών της βασιλικής αυλής.

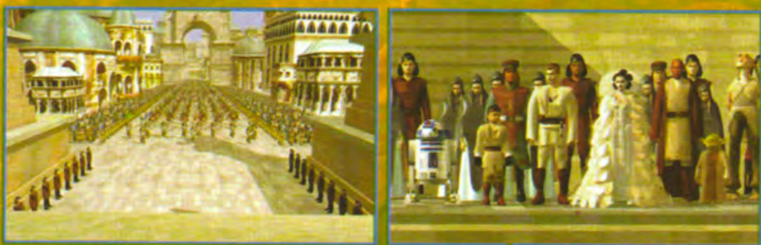


Droid Stunner. Πολύ χρήσιμο ενάντια σε battle droids.



Flash Grenade. Φτιαγμένες για να τυφλώνουν τους αντιπάλους σας.

ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



σύμφωνα με τα τρέιλερ και τις σχετικές φωτογραφίες που έχω δει, αφού δεν έχει έρθει ακόμα στην Ελλάδα - κλαψ) και οι χώροι τινάζουν την ατμόσφαιρα στα ύψη. Από την άλλη, τα sprites των χαρακτήρων είναι πολύ καλά σχεδιασμένα και έχουν δανειστεί τα πρόσωπα των ηθοποιών της ταινίας. Η κίνησή τους είναι καταπληκτική και παράλληλα ιδιαίτερα φυσική. Τα εφέ των όπλων είναι και αυτά προσεγμένα, ειδικά το εφέ του Lightsaber όταν αποκρούει τα energy bolts. Πολύ καλή δουλειά!

Ο ήχος του τίτλου είναι το κάτι άλλο. Στη μουσική δεν χρειάζεται να επεκταθώ, αφού είναι δανεισμένη από την ταινία (προβλέπω υποψηφιότητα για Oscar στον John Williams που τη συνέθεσε). Οι φωνές των κεντρικών ηρώων είναι πολύ καλές και μοιάζουν με τις φωνές των ηθοποιών που παίζουν τους ανάλογους χαρακτήρες στην ταινία, αν και δεν ανήκουν στους ίδιους ηθοποιούς, με μοναδική εξαίρεση τον Jake Lloyd, ο οποίος υποδύεται τον Anakin Skywalker. Και οι υπόλοιπες φωνές όμως είναι καταπληκτικές. Ειδικά μου άρεσε το ότι υπήρχαν και φωνές εξωγήινων στο παιχνίδι, ακριβώς όπως στην ταινία. Ετσι, οι Gungans (ειδικά ο Jar Jar) χρησιμοποιούν τη διάλεκτο που υπάρχει και στην ταινία. Μια διάλεκτο που, όταν την πρωτοακούσει κάποιος, νομίζει ότι είναι... αλαμπουρνέζικα, αλλά αν την προσέξει, καταλαβαίνει ότι είναι αγγλικά με μερικές άσχετες λέξεις μεταξύ τους. Πολύ καλή ιδέα! Φυσικά, υπάρχουν φωνές και άλλων εξωγήινων, που πράγματι μιλάνε "αλαμπουρνέζικα" (βλ. Jawas, Wookies κ.λπ.), οι οποίες όμως συμβάλλουν κατά πολύ στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Τέλος, οι υπόλοιποι ήχοι του παιχνιδιού είναι εξίσου καλοί και πράγματι εντυπωσιάζουν, αφού υπάρχουν ήχοι σχεδόν για κάθε κατάσταση που μπορείτε να φανταστείτε. Για παράδειγμα, υπάρχουν διαφορετικοί ήχοι όταν περπατάτε, προσγειώνεστε, τρέχετε σε μια επιφάνεια (π.χ. χώμα, ξύλο, πέτρα).



Στο διαστημοδρόμιο του Naboo, όπου οι δύο Jedi πολεμάνε με τον Darth Maul.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το "Phantom Menace", από ό,τι φαίνεται, είναι τέλειο σε όλους τους τομείς (είναι "Star Wars" άλλωστε) και σίγουρα θα εντυπωσιάσει ακόμα και τους πιο απαιτητικούς από εσάς. Συνδυάζει με πάρα πολύ καλό τρόπο adventure με action στοιχεία και το αποτέλεσμα είναι καταπληκτικό. Το μόνο αρνητικό στοιχείο που βρήκα είναι ότι, τώρα που το έπαιξα, έχω πωρωθεί τόσο πολύ, που βράζω από το κακό μου που δεν έχει έρθει ακόμα στην Ελλάδα η ταινία. Οσοι από εσάς νιώθετε το ίδιο, δεν έχετε παρά να τρέξετε στο μαγαζί της γειτονιάς σας και να το αγοράσετε. Μόνο σπεύστε, προτού εξαντληθεί! PC



Προτιμήστε τη ροζ επιλογή για να επηρεάσετε το μυαλό των αντιπάλων σας.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	97
GAMEPLAY	95
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	98

97



Ενα νέο "Star Wars" game, που δικαιούται απόλυτα να φέρει το όνομα της θρυλικής κινηματογραφικής σειράς!

ΤΟ ΕΠΙΘΕΤΙΚΟ WOOKIE



Εδώ, το βλέπετε να παίζει μουσική με την αγαπημένη του κιθάρα.



Μόλις πάτε να του δώσετε συγχαρητήρια όμως, σας περιμένει μια δυσάρεστη έκπληξη.

ROLE PLAYING GAME

Might & Magic 7

For Blood And Honor

ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ PCmaster

ΕΠΙ ΤΟΥ ΠΙΕΣΤΗΡΙΟΥ

Είχα γράψει όλα τα άρθρα μου, τα είχα παραδώσει εμπρόθεσμα (σημ. αρχισυντάκτη: Ασε τα σάπια, Αντρίκο) και είχα ξεκινήσει να ασχολούμαι με την ύλη του τεύχους Σεπτεμβρίου (δεύτερη σημ. αρχισυντάκτη: Αυτά ούτε ο Πινόκιο δεν τα έλεγε), όταν ήρθε το μαντάτο: Ενώ το τεύχος Ιουλίου-Αυγούστου βρισκόταν στη διαδικασία ολοκλήρωσης, λάβαμε το Might & Magic 7. Ετσι, είχαμε δύο επιλογές: ή να το αφήσουμε για τον Σεπτέμβρη ή να το παρουσιάσουμε στο τεύχος αυτό, ανατρέποντας λίγο την ύλη και καθυστερώντας την έκδοση του περιοδικού για 1-2 μέρες. Η απόφαση πάρθηκε από τη Σύνταξη του περιοδικού, η οποία μου ανακοίνωσε λοιπόν ότι είχα 4 μέρες καιρό για να ολοκληρώσω το παιχνίδι και, φυσικά, να γράψω το review του... 4 μέρες x 16 ώρες παιχνιδιού καθημερινά είναι ικανός χρόνος, έτσι η παρουσίαση του MM7 είναι γεγονός.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Τα γράφω όλα αυτά για να δείτε τι καταφέρνει το περιοδικό με όσα μέσα διαθέτει. Δεν ξέρω αν πρόκειται για το κυνήγι μιας παγκόσμιας πρωτιάς, το σίγουρο πάντως είναι ότι ο ξένος Τύπος δεν πρόκειται να το παρουσιάσει πριν από το τεύχος Σεπτεμβρίου - εδώ είμαστε και θα με θυμηθείτε.

Για μένα τα Might & Magic αποτελούν ξεχωριστή ιστορία στον κόσμο των RPGs. Από την αρχή κατόρθωσαν να διαθέτουν πανέξυπνα σχεδιασμένη δράση, με εκατοντάδες υποαποστολές, και ατελείωτες ώρες εξερεύνησης και μαχών. Πρόκειται, δηλαδή, για το 80% ενός πραγματικού RPG - το άλλο 20% είναι η δημιουργία χαρακτήρων, και στον τομέα αυτό τα αδιαφιλονίκητα πρωτεία κατέχει χρόνια τώρα η Bethesda.



Το Might & Magic 4 και το Lands of Lore 1 θεωρήθηκαν οι καλύτεροι τίτλοι της κατηγορίας όλων των εποχών που μπορεί να παίξει ένα νέος παίκτης που θέλει να μυηθεί στον κόσμο των RPGs. Απλά, σχετικά εύκολα, απόλυτα εθιστικά και με πλούσια δράση, δηλαδή ό,τι μπορεί να θέλει ένας νέος στο είδος χρήστης.

Τη μεγάλη επανάσταση έφερε το MM6. Αυτό γιατί κατόρθωσε να ανατρέψει πολλές από τις αντιλήψεις που έτειναν όλα αυτά τα τελευταία χρόνια να κυριαρχήσουν στο χώρο των παιχνιδιών γενικά αλλά και των RPGs ειδικότερα. Τόλμησε να είναι δύσκολο και πάρα πολύ μεγάλο σε διάρκεια

δράσης. Εν ολίγοις, πήγε κόντρα στο κλίμα των καιρών, που επιτάσσει τίτλους σχετικά εύκολους και με μέση διάρκεια δράσης, με το σκεπτικό ότι τα δύσκολα παιχνίδια αποθαρρύνουν τη συντριπτική πλειονότητα των χρηστών και ότι οι τίτλοι με πολύ μεγάλη διάρκεια δράσης κάνουν τους παίκτες να τα εγκαταλείπουν ύστερα από λίγο καιρό. Το MM6 έδωσε ένα μεγάλο στοίχημα και το κέρδισε, σημειώνοντας εκπληκτικές πωλήσεις, διότι έδειξε σε όλους ότι όσοι σκέπτονται με αυτό τον τρόπο στην ουσία δεν λαμβάνουν υπόψη τον πραγματικό gamer, τον οποίο ενδιαφέρουν κυρίως δύο παράγοντες: ο εθισμός και η δράση.

ΣΕΝΑΡΙΟ - ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ

Η ιστορία του παιχνιδιού αναπτύσσεται γύρω από την περιοχή Erathia (η βασική περιοχή όπου εξελίσσεται και το Heroes of Might & Magic 3) και τις δολοπλοκίες που εξυφαίνονται για τη διακυβέρνηση της. Εσύ και η ομάδα σου μόλις γίνατε κύριοι ενός από τα πιο ιστορικά κάστρα της περιοχής.

Οπως συνηθίζεται στα Might & Magic, υπάρχει μία εξελισσόμενη ίντριγκα, που επιδρά άμεσα στη δράση του παιχνιδιού, στην οποία εσύ πρέπει να δώσεις τέλος. Η ιστορία του συγκεκριμένου τίτλου είναι πολύ πιο δαιδαλώδης από εκείνη του MM6 και παρουσιάζει πολύ μεγαλύτερο ενδιαφέρον. Δυστυχώς δεν μπορώ να γράψω περισσότερα χωρίς να αποκαλύψω σημαντικά στοιχεία από την πλοκή. Θα σημειώσω μόνο ότι αυτή τη φορά η όλη ιστορία και το background της παρουσιάζονται με έναν πολύ όμορφο τρόπο και καταγράφονται εξαιρετικά στο History του παιχνιδιού, όπου μπορεί να προσφεύγει κάθε τόσο ο παίκτης για την πληρέστερη ενημέρωσή του.

Η ατμόσφαιρα του MM7 είναι όντως εκπληκτική. Σε μαγνητίζει με την πρώτη και δεν πρόκειται να σε αφήσει ούτε αφού το ολοκληρώσεις. Παρόμοια ατμόσφαιρα έχω συναντήσει μόνο στα κορυφαία παιχνίδια του είδους, και το MM7 κατατάσσεται με το σπαθί του ανάμεσα σε αυτά.

Εγραφα στο MM6 ότι η δράση του δεν έχει τελειωμό. Ε, πού να δείτε το MM7, που είναι ακόμη μεγαλύτερο!

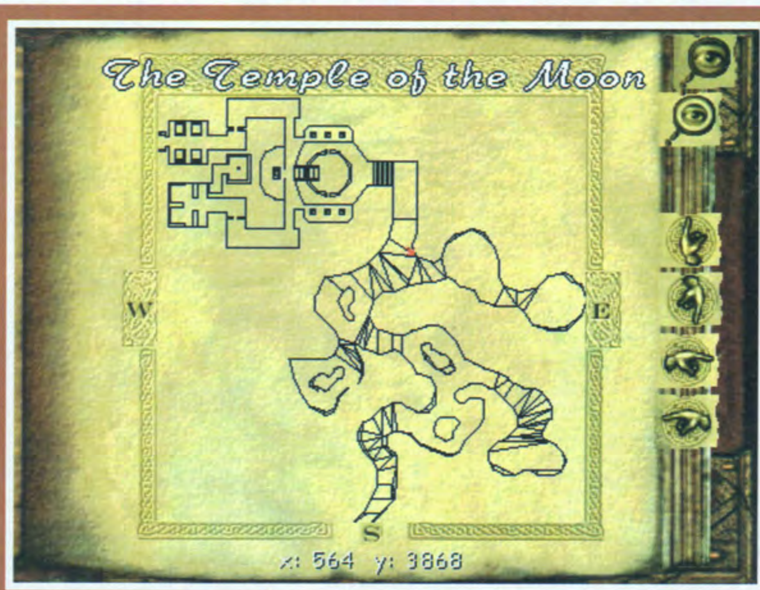
ΕΤΑΙΡΙΑ

NEW WORLD COMPUTING/3DO (http://www.nwcomputing.com/)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Pentium στα 133MHz, 32MB RAM, Windows 95, 4x CD-ROM drive, DirectX 16-bit color SVGA κάρτα γραφικών, 16-bit Windows συμβατή κάρτα ήχου, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 375MB στον σκληρό. Το πακέτο περιλαμβάνει 2 CDs.

ΔΕΙΓΜΑ ΤΩΝ ΧΑΡΤΩΝ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ









Ισως ακούγεται απίστευτο, αλλά έτσι είναι. Πρέπει να είναι -μαζί με το Daggerfall- το μεγαλύτερο RPG που έχει κυκλοφορήσει τα τελευταία πέντε χρόνια.

Η διαβάθμιση της δυσκολίας του κυμαίνεται περίπου όπως και στο MM6. Τα τέρατα αυτά καθαυτά δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολα εκτός ελάχιστων εξαιρέσεων, αλλά το γεγονός ότι τα συναντάς πάντοτε σε ομάδες σε φέρνει τις περισσότερες φορές σε μειονεκτική θέση.

Μεγάλο πλεονέκτημα του παιχνιδιού είναι το γεγονός ότι η δράση του είναι ΤΕΛΕΙΩΣ ανοικτή, δηλαδή όχι μόνο δεν υπάρχει συγκεκριμένη σειρά που μπορείς να ακολουθήσεις, αλλά αντίθετα έχεις πλήρη ελευθερία να κινηθείς όπου θέλεις και να κάνεις οτιδήποτε επιθυμείς.

Οπως και το MM6 έτσι και το MM7 δεν παρέχει καθόλου multiplayer δυνατότητες, είτε μέσω τοπικού δικτύου είτε μέσω του Internet. Ειλικρινά όμως δεν είδα κανέναν να σχολιάζει αρνητικά αυτή την έλλειψη. Ισως επειδή όλοι έχουν πέσει με τα μούτρα μήπως το ολοκληρώσουν, κι έτσι δεν ξεκολλάνε με τίποτα.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του MM7 πράγματι εντυπωσιάζουν. Η υποστήριξη των 3D accelerator cards έχει αλλάξει τελείως την εικόνα του παιχνιδιού. Για το είδος του δείχνει τέλειο. Η αλλαγή του περιβάλλοντος, ανάλογα με το αν είναι μέρα ή νύχτα ή αν έχει ομίχλη κ.λπ., έχει γίνει ακόμη πιο εντυπωσιακή. Τα τέρατα αυτή τη φορά είναι πάρα πολύ καλά σχεδιασμένα, ενώ το animation γίνεται τελείως απρόσκοπτα.

Ο ήχος του τίτλου είναι αρκετά καλός, χωρίς όμως να αποτελεί κάτι ιδιαίτερα ξεχωριστό. Η background μουσική δεν παίζει συνέχεια, αλλά έρχεται να προσδώσει ατμόσφαιρα κυρίως σε συγκεκριμένες τοποθεσίες. Αυτές που πράγματι ξεχωρίζουν είναι οι πολύ καλές φωνές στην ομιλία των διάφορων χαρακτήρων και τα σπουδαία ηχητικά εφέ. Συνολικά πάντως ο ήχος του παιχνιδιού συνεισφέρει θετικά και ευχάριστα στο όλο gameplay.

Ο χειρισμός είναι σχετικά απλός, αν και παρουσιάζει ένα μικρό πρόβλημα, που αφορά στο... μικροπανικό που παθαίνεις όταν πρέπει να πατήσεις ταυτόχρονα όλα τα πλήκτρα που ρυθμίζουν τη δράση, όποτε ο ήρωας πρέπει να κινηθεί γρήγορα (να τρέξει), να στρίψει και ταυτόχρονα να πολεμά σε Real Time Combat mode.

Η κυρίως οθόνη δράσης καταλαμβάνει περίπου τα 3/5 της συνολικής οθόνης. Η προοπτική είναι πρώτου προσώπου. Κινείσαι με τα arrow keys, μπροστά, πίσω και αριστερά ή δεξιά.

Στο κάτω μέρος των γραφικών βρίσκονται τα πορτραίτα των 4 χαρακτήρων σου. Στα δεξιά, πάνω πάνω, υπάρχει ένα μικρό παράθυρο με έναν χάρτη της τοπο-

ΒΑΣΙΚΑ HINTS ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

1. Πώς διαλέγεις το Light ή το Dark path;

Οταν ο Judge Gray πεθάνει, πρέπει να διαλέξεις έναν αντικαταστάτη του. Εάν διαλέξεις τον Judge Fairweather, θα βρίσκεσαι στο Light path, αν διαλέξεις τον Judge Sleen, θα βρίσκεσαι στο Dark path.

2. Πώς αποκτάς το Light Magic skill;

Καταρχήν, πρέπει να έχεις διαλέξει το Light path και να έχεις γίνει μέλος του Light Guild, ολοκληρώνοντας το Walls of Mist quest. Επιπλέον, πρέπει ο χαρακτήρας σου να βρίσκεται στο τελευταίο προβιβάσιμο Level του (π.χ. archmage, priest of light) και φυσικά η κλάση του να του επιτρέπει να μάθει αυτό το skill. Αν όλα αυτά έχουν γίνει, ο χαρακτήρας σου θα μπορεί να μάθει το συγκεκριμένο skill σε οποιοδήποτε Light Guild.

3. Πώς αποκτάς το Dark Magic skill;

Καταρχήν, πρέπει να έχεις διαλέξει το Dark pat και να έχεις γίνει μέλος του Dark Guild, ολοκληρώνοντας το Breeding Zone quest. Επιπλέον, ο χαρακτήρας σου πρέπει να είναι στο τελευταίο προβιβάσιμο Level του (π.χ. lich, priest of dark) και φυσικά η κλάση του να του επιτρέπει να μάθει αυτό το skill. Αν όλα αυτά έχουν γίνει, ο χαρακτήρας σου θα μπορεί να μάθει το συγκεκριμένο skill σε οποιοδήποτε Dark Guild.

4. Πού βρίσκονται οι περίφημοι Οβελίσκοι (Obelisks);

Συνολικά είναι δεκατέσσερις και βρίσκονται στις εξής περιοχές, κατ' αλφαβητική σειρά: Avlee, Barrow Downs, Bracada, Celeste, Deyja, Eofol, Erathia, Evenmorn Island, Harmondale, Nighon, Stone City, Tatalia, The Pit και Tularean Forest.

5. Πού ακριβώς βρίσκεται ο θησαυρός που κρύβουν οι Obelisks;

Πρέπει να επισκεφθείς και τους 14 Οβελίσκους και αυτοί να καταγραφούν στο ημερολόγιό σου. Μετά ο θησαυρός θα εμφανιστεί στο νότιο κύκλο από πέτρες στο Evenmorn Island τα μεσάνυχτα.

6. Σε ποιες περιοχές βρίσκονται τα δεκατρία πανδοχεία όπου πρέπει να διεξάγεις το παιχνίδι ArcoMage;

Τα δεκατρία πανδοχεία/ταβέρνες βρίσκονται στις εξής περιοχές, κατ' αλφαβητική σειρά: Avlee, Barrow Downs, Bracada, Celeste, Deyja, Erathia, Evenmorn Island, Harmondale, Nighon, Stone City, Tatalia, The Pit και Tularean Forest.



Δείγμα των quests και των άλλων πράξεων που έχεις φέρει σε πέρας.

όταν ξεπεράσεις τα 30 saves περίπου, το παιχνίδι δυστυχώς αργεί πάρα πολύ στο Save/Load. Σημείωσε επίσης ότι αυτή τη φορά μπορείς να αλλάξεις τα πλήκτρα του παιχνιδιού και να ορίσεις όποια θέλεις, μέσω των Game Options/Controls/Configure Keyboard. Το μόνο που λείπει, κατά τη γνώμη μου, από αυτό το εξαιρετικά πλούσιο σε λειτουργίες interface είναι η δυνατότητα να παίζεις τον τίτλο σε Full Screen mode.

θεσίας όπου κινείσαι, ο οποίος σκρολάρει ανάλογα με την κίνησή σου. Κάτω από το χάρτη βρίσκονται δύο παράθυρα όπου φαίνονται τα πορτρέτα των δύο (μάξιμουμ) χαρακτήρων που μπορείς να παίρνεις μαζί σου κάθε φορά. Ακριβώς από κάτω, σε μια μικρή οριζόντια μπάρα, φαίνονται τα icons των spells που έχεις ενεργά για όλη την ομάδα σου. Αμέσως πιο κάτω απεικονίζεται το πόσα πακέτα τροφής και πόσα χρήματα έχεις. Κάτω από αυτά βρίσκονται τα icons των Quests που έχεις να ολοκληρώσεις, οι σημειώσεις σου ταξινομημένες σε πέντε διαφορετικές κατηγορίες, το zoom in/out του Automap, το "χρονο-χωρολόγιο" του παιχνιδιού και, τέλος, το βιβλίο όπου καταγράφεται η ιστορία του MM7, καθώς προχωρείς όλο και πιο βαθιά στην πλοκή του. Τέλος, στην κάτω δεξιά γωνία βρίσκονται τα icons των Cast Spell (διαλέγεις ποιο spell θα κάνεις), Rest (ξεκουράζεσαι και κάνεις healing ανάλογα με το αν έχεις τροφή ή όχι), Quick Reference (μία οθόνη με τα χαρακτηριστικά και των 4 ηρώων σου), καθώς και τα Game Options (Save/Load/Controls/Quit). Ας σημειωθεί ότι μπορείς να κάνεις μέχρι 40 saves. Αυτό που παρατήρησα είναι ότι,

Κάνοντας διπλό αριστερό κλικ στο πορτρέτο ενός χαρακτήρα περνάς στις οθόνες με τα χαρακτηριστικά του. Αυτές είναι κατά σειρά οι Statics, Skills, Inventory και Awards, ενώ με το δεξιότερο icon απλά επιστρέφεις στην κανονική οθόνη. Δίνεις αντικείμενα από τον ένα χαρακτήρα σε άλλον κάνοντας κλικ το αντικείμενο που θέλεις να μεταφέρεις στο πορτρέτο του χαρακτήρα που θέλεις να το δώσεις.

Στο MM7 υπάρχει μία εκπληκτική λειτουργία του δεξιού πλήκτρου του mouse, πολύ πιο διευρυμένη από αυτήν στο MM6. Κάνε δεξί κλικ σχεδόν οπουδήποτε (ιδιαίτερα στις ειδικές οθόνες και σε οποιοδήποτε icon εκτός του κυρίως παράθυρου δράσης) και θα πάρεις μία περιγραφή για τη συγκεκριμένη επιλογή. Φυσικά αυτό ισχύει 100% για τα διάφορα αντικείμενα που βλέπεις προτού τα αγοράσεις ή και για αυτά που κουβαλάς.

ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το MM7 σε σχέση με το MM6 περιέχει αρκετές μικροβελτιώσεις του συστήματος χειρισμού του, βασισμένες σε κριτικές παρατηρήσεις που έκαναν αρκετοί gamers, έτσι ώστε αυτό να γίνει ακόμη πιο ολοκληρωμένο. Ταυτόχρονα όμως περιέχει δύο πολύ σημαντικές αλλαγές, που πράγματι δίνουν την αίσθηση ότι πρόκειται για κάτι τελείως νέο.

Η πρώτη διαφοροποίηση αφορά στην υποστήριξη σχεδόν όλων των 3D καρτών γραφικών που κυκλοφορούν. Υποστηρίζοντας 3D γραφι-



Τα skills του κληρικού.

TO SPELL WIZARD EYE

Το spell Wizard Eye είναι ένα από τα πιο παρεξηγημένα αλλά και πιο χρήσιμα spells του παιχνιδιού. Τι ακριβώς κάνει; Δείχνει στο χάρτη της περιοχής όπου βρίσκεσαι, στο άνω αριστερό τμήμα της οθόνης, όλους τους εχθρούς, όλους τους φιλικούς χαρακτήρες αλλά και όλα τα αντικείμενα που μπορείς να πάρεις.

Οι εχθροί σου φαίνονται με κόκκινο, οι φιλικοί χαρακτήρες με μπλε και τα αντικείμενα που μπορείς να μαζέψεις με κίτρινο χρώμα.

Η χρησιμότητά του είναι, νομίζω, προφανής. Δεν υπάρχει χειρότερη εξέλιξη από το να προσπαθείς να ξεφύγεις βαριά πληγωμένος ή να περπατάς αμέριμνος, και να πέσεις πάνω σε μία μεγάλη ομάδα εχθρών.

Το Wizard Eye σου δείχνει έγκαιρα, δηλαδή προτού εσύ τους δεις στην κανονική οθόνη, πού ακριβώς βρίσκονται οι εχθροί σου: αν είναι μπροστά ή πλάι σου κ.λπ. Ετσι, μπορείς να προετοιμαστείς κατάλληλα, ανάλογα με το τι σε περιμένει. Το κόστος του spell είναι μηδαμινό (1 SP), για αυτό συνιστώ να το έχεις ενεργοποιημένο συνέχεια.



Το History Book που καταγράφει την ιστορία του παιχνιδιού, καθώς προχωρείς σε αυτό.



Το παιχνίδι ArcoMage, που μοιάζει με το Magic: The Gathering.





Στο MM7 κάθε χαρακτήρας μπορεί να μάθει συγκεκριμένα skills.

> Τα γραφικά του MM7 εντυπωσιάζουν. Η υποστήριξη των 3D accelerator cards έχει αλλάξει τελείως την εικόνα του παιχνιδιού. Για το είδος του δείχνει τέλειο.

κά, το παιχνίδι αποκτά όντως μία άλλη ποιότητα. Καμία σύγκριση βέβαια με το LOL3. Εδώ τα χρώματα είναι όλα τέλεια, το χιόνι κάτασπρο, η θάλασσα διατηρεί το γαλάζιο κοντά στις ακτές και το βαθύ μπλε πιο βαθιά. Το καφετί του εδάφους είναι πολύ καλό, όλα δείχνουν -και είναι, κατά τη γνώμη μου- τέλεια. Ολοι οι φίλοι του παιχνιδιού πρέπει να το δείτε οπωσδήποτε με μία 3D κάρτα γραφικών.

Η δεύτερη αλλαγή αφορά στον τρόπο ανάπτυξης των χαρακτήρων. Αυτή τη φορά δεν φθάνουν όλοι οι χαρακτήρες στο ανώτατο επίπεδο σε όλα τα όπλα και τα skills. Αυτό είναι καθοριστικό για τη δράση του παιχνιδιού και απαιτεί πολύ μεγάλη προσοχή από την πλευρά του χρήστη. Ετσι, π.χ. ο Paladin δεν θα φτάσει ποτέ στο ανώτατο επίπεδο στη χρήση του σπαθιού, όπου όμως θα φτάσει ο Ιππότης. Αντίστοιχα, ο Κληρικός δεν θα μάθει ποτέ τη χρήση του σπαθιού αλλά ούτε και το Identify Item, όπως γινόταν στο MM6, ενώ τώρα το τελευταίο μαθαίνει ο Sorcerer. Με τις αλλαγές που έχουν σημειωθεί στη λειτουργία και την ανάπτυξη των χαρακτήρων το παιχνίδι γίνεται πολύ πιο σύνθετο και πιο ισορροπημένο, αφού τώρα πια η ομάδα αποκτά πολύ μεγαλύτερη βαρύτητα ως συλλογική οντότητα. Διάβασε πάρα πολύ καλά το manual που μέσα από ειδικούς πίνακες δείχνει τι μπορεί να μάθει και να κάνει κάθε χαρακτήρας, έτσι ώστε και να αποφασίσεις σωστά για το τι ομάδα θα συνθέσεις αλλά και να ξέρεις τι μπορείς να περιμένεις από κάθε χαρακτήρα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Βελτιώσεις μικρότερου βεληνεκούς σε σχέση με το MM6 υπάρχουν αρκετές. Μερικές από αυτές είναι οι εξής: Εχουν προστεθεί τρεις νέες κλάσεις, οι Thief, Monk και Ranger. Τα Current Quest, Notes και History Books αναβοσβήνουν όταν ενημερώνονται με νέο κρίσιμο υλικό και σταθεροποιούνται όταν ο παίκτης ανοίξει το εκάστοτε βιβλίο. Κάνοντας δεξί κλικ πάνω σε ένα κτίριο στο χάρτη στο άνω δεξιά μέρος της οθόνης ή και στον κανονικό χάρτη, βλέπεις την ονομασία του. Εξαιρετικά χρήσιμη προσθήκη, γιατί τώρα πια δεν χρειάζεται να ψάχνεις ανάμεσα σε δεκάδες σπίτια ποιο είναι ποιο. Κάνοντας δεξί κλικ σε ένα skill στην οθόνη με τα skills του χαρακτήρα, βλέπεις ποια skills μπορεί να μάθει ο χαρακτήρας στην παρούσα κατάστασή του (με άσπρο χρώμα), ποια μπορεί να μάθει αν προαχθεί (κίτρινο) και ποια δεν μπορεί να μάθει καθόλου (κόκκινο). Εχουν προστεθεί νέα skills, όπως Staling, Unarmed, Dodging, Identify Monster, Alchemy και



Το spell Wizard Eye δείχνει στο χάρτη, στο επάνω αριστερό μέρος της οθόνης, τους εχθρούς με κόκκινο, του φίλους με μπλε αλλά και τα αντικείμενα που μπορείς να μαζέψεις με κίτρινο.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΔΡΑΣΗ	98

97



Τελικά τα Might & Magic δημιουργούν μία ξεχωριστή παράδοση. Από τη μια διαθέτουν σχεδόν τέλειο gameplay και από την άλλη έχουν τη μεγαλύτερη σε διάρκεια δράση από οποιοδήποτε άλλο RPG, με εξαίρεση ίσως το Daggerfall. Το συνιστώ ανεπιφύλακτα σε όλους τους φίλους του είδους και όχι μόνο, αφού θα σας κρατήσει παρέα όλο το καλοκαίρι. Προσωπικά το θεωρώ το καλύτερο RPG που έχω παίξει αυτή τη χρονιά, καλύτερο και από το MM6.

ΑΠΟ ΤΙΣ ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΤΟΠΟΘΕΣΙΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ







Armsmaster, ενώ επίσης έχει προστεθεί ένα νέο επίπεδο δεξιοτεχνίας, το Grandmaster. Τα επίπεδα δεξιοτεχνίας που μπορεί να μάθει κάθε χαρακτήρας βασίζονται στην κλάση του (αφορά στη δεύτερη σημαντική αλλαγή που προαναφέρθηκε). Σημείωσε επίσης ότι αυτή τη φορά τα τέρατα μπορούν να παλεύουν μεταξύ τους, είτε επειδή τα έβαλες εσύ με κάποιο spell είτε επειδή κάποια επιτίθενται de facto σε κάποια άλλα! Πρόκειται για πολύ εντυπωσιακή προσθήκη, που δίνει άλλη γοητεία. Ακόμη, υπάρχει ένα παιχνίδι με κάρτες τύπου Magic: The Gathering, το πολύ καλό ArcoMage. Είμαι σίγουρος ότι οι φίλοι του είδους θα ξετρελαθούν μαζί του. Τέλος, όπως εξάλλου είναι φυσικό, έχουν προστεθεί πολλά νέα τέρατα και αντικείμενα.

Εδώ απλά να προσθέσω τις δύο καινοτομίες που είχε επιφέρει το MM6 και που φυσικά διατηρούνται στο MM7. Η πρώτη αφορά στη δυνατότητα να δίνεις τις μάχες και σε Real Time και σε Turn Based mode. Πολύ σημαντική υπόθεση, και να είσαι σίγουρος ότι τις περισσότερες μάχες θα τις δώσεις σε Turn Based mode, γιατί τελικά αυτό αποδεικνύεται το πιο λειτουργικό Fight mode για RPGs όπως αυτό. Η δεύτερη καινοτομία αφορά στο γεγονός ότι όλοι οι κόσμοι/τοποθεσίες του παιχνιδιού ύστερα από ένα διάστημα "επαναδημιουργούνται" όσον αφορά στα τέρατα που περιλαμβάνουν αλλά και στα διάφορα αντικείμενα, με μοναδική εξαίρεση τα λεγόμενα quest items. Αυτό φυσικά ανατρέπει όλη την καθιερωμένη λογική των RPGs, όπου αν "καθαρίσεις" μία περιοχή από τα τέρατα, ουσιαστικά τέλειωσες για πάντα μαζί της. PC

ALIENS VERSUS PREDATOR

Ενα παιχνίδι που ενσαρκώνει τους ήρωες δύο επιτυχημένων κινηματογραφικών υπερπαραγωγών τόσο πειστικά, που θα νομίζετε ότι είστε ο πρωταγωνιστής!

του Αλέξανδρου "DJ Smartie Al" Φιλιππίδη
flexus@ath.forthnet.gr

ΕΤΑΙΡΙΑ
FOX INTERACTIVE

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 200 MMX, DirectX 6, DirectX συμβατή 3D accelerator card και κάρτα ήχου, 32MB RAM (64MB προτεινόμενα), Windows 95/98

Το 1979 προβλήθηκε στους κινηματογράφους το καταπληκτικό Alien, μία ταινία του Ridley Scott, που συγκλόνισε τους λάτρεις των ταινιών επιστημονικής φαντασίας. Η επιτυχία της ήταν τόσο μεγάλη που ακολούθησαν τρία sequels: το Aliens το 1986, το Alien 3 το 1992 και το Alien: Resurrection το 1997.

Μέσα από αυτές τις ταινίες καθιερώθηκε στο ευρύ κοινό η Sigourney Weaver ενσαρκώνοντας τη θρυλική Ripley. Το 1987 άλλη μία ταινία τράβηξε το ενδιαφέρον των φίλων της sci-fi, με τίτλο Ο Κυνηγός (The Predator) του John McTiernan και πρωταγωνιστή τον Arnold Schwarzenegger. Κι αυτή η ταινία τα πήγε πολύ καλά στο παγκόσμιο box office, και το 1990 γυρίστηκε το Predator 2, χωρίς τον Schwarzenegger, το οποίο όμως δεν ήταν αντάξιο του πρώτου και δεν σημείωσε εμπορική επιτυχία. Για τους οπαδούς της ταινίας πρέπει να αναφέρω ότι ήδη ετοιμάζεται η τρίτη σειρά που θα ονομάζεται Predator 2000, οι δε παραγωγοί φιλοδοξούν να ξεπεράσουν την επιτυχία της πρώτης.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- **ΑΝΩΤΑΤΟ**

"Τι σχέση έχουν όλα τα παραπάνω κινηματογραφικά σχόλια με το "PC Master';" θα αναρωτηθείτε. Πολύ απλά, το τελευταίο παιχνίδι της Fox Interactive -όπως αποκαλύπτει και ο τίτλος του- προσπαθεί να αναμείξει τους βασικούς ήρωες των ανωτέρω δύο ταινιών και το καταφέρνει πολύ καλά, όπως θα διαπιστώσετε στη συνέχεια.

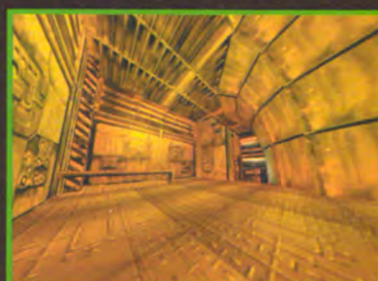
ΛΙΓΗ ΙΣΤΟΡΙΑ

Το Aliens vs Predator είναι δημιουργία μίας μικρής αγγλικής εταιρίας από την Οξφόρδη, της Rebellion. Η εταιρία ιδρύθηκε από τους αδερφούς Jason και Chris Kingsley την εποχή των Commodore Amiga και Atari ST. Τότε ειδικότητά τους ήταν η μετατροπή παιχνιδιών, ώστε αντί της κονσόλας για την οποία προορίζονταν να τρέχουν και σε άλλη, δουλειά για την οποία αμείβονταν αρκετά καλά από τις εταιρίες παιχνιδιών.

Οι δύο αδελφοί ήταν συνεχώς ενήμεροι για τα πάντα γύρω από το κόσμο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και κάποια στιγμή έφθασε στα αυτιά τους η πληροφορία ότι η Atari ετοιμάζει μία καινούρια κονσόλα με κωδικό όνομα Alpine (αργότερα μετονομάστηκε σε Jaguar). Οντες ενθουσιώδεις και διψασμένοι για καταξίωση και χρήμα, δεν έχασαν ευκαιρία και με το 3D software που είχαν φτιάξει στον ελεύθερο χρόνο τους ανά χείρας επισκέφθηκαν τους υπευθύνους της Atari, προκειμένου να δοκιμάσουν την τύχη τους. Φιλοδοξούσαν να είναι οι πρώτοι που θα κατασκεύαζαν λογισμικό για τη νέα παιχνιδομηχανή. Προς μεγάλη έκπληξή τους το ίδιο το αφεντικό της Atari στην Αγγλία δέχτηκε να τους δει και τους πρόσφερε τη δυνατότητα να είναι η πρώτη ομάδα εκτός Ηνωμένων Πολιτειών που θα έφτιαχνε software για το Jaguar. Ενα από τα πρώτα δύο παιχνίδια που δημιούργησαν ήταν το Aliens vs Predator, το οποίο σημείωσε μεγάλη επιτυχία. Χαρακτηριστικό είναι ότι, σύμφωνα με τα στοιχεία μίας



Αναμέτρηση μέχρι θανάτου Alien-Predator.



Ιδανικός συνδυασμός σχεδίασης και χρωμάτων.



Ευτυχώς που δεν πάθαμε τίποτα...



Το Alien εντόπισε τον Predator.



Το πράσινο αίμα του Predator άρχισε να ρέει.

έρευνας που είχε γίνει, το 84% των κατόχων του Jaguar είχαν αγοράσει το συγκεκριμένο παιχνίδι! Πήρε, μάλιστα, πέντε βραβεύσεις από αντίστοιχα περιοδικά του ειδικού Τύπου της εποχής! Ταυτόχρονα με τη δημιουργία του παιχνιδιού άρχισαν οι επαφές της Rebellion με τη 20th Century Fox, τον κολοσσό που είχε τα δικαιώματα των ταινιών Alien και Predator. Το 1995 η 20th Century Fox ίδρυσε τη θυγατρική Fox Interactive για τη δημιουργία παιχνιδιών που προορίζονταν για PCs. Κάποια στιγμή σκέφτηκαν να μεταφέρουν την επιτυχία του Aliens vs Predator (AvP) στο σαφώς ευρύτερο κοινό των PCs. Ηταν δε φυσικό για τη μεταφορά αυτή να στραφούν στη Rebellion. Ομως, σε αυτή την περίπτωση δεν επρόκειτο για μία απλή μετατροπή του κώδικα, καθώς έπρεπε να φτιαχτεί ένα παιχνίδι από το μηδέν - όπως όλοι ξέρουμε, ο χώρος των PC games δεν σηκώνει προχειρότητες λόγω του υψηλού ανταγωνισμού. Τα γραφικά έπρεπε να είναι εφάμιλλα της εποχής μας και το interface να μην προξενεί προβλήματα. Τελικά, πόσο καλό αποδεικνύεται το AvP;

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το παιχνίδι εξελίσσεται στη βάση Pandora, όπου κρυφά διεξάγονται βιολογικά πειράματα σχετικά με τα Aliens. Ομως, κατά κάποιο άγνωστο τρόπο, τα Aliens ελευθερώνονται και η μάχη αρχίζει... Σαν να μην έφτανε αυτό, ένας περιπλανώμενος Κυνηγός (Predator) βρίσκεται τυχαία(;) στην περιοχή και τα πράγματα περιπλέκονται. Οι Colonial Marines και ο Predator πρέπει να "δραπετεύσουν" από την καταραμένη βάση, τα δε Aliens να εξαφανίσουν κάθε μορφή ζωής, προκειμένου να φτιάξουν τη φωλιά τους στη Γη. Οι υποτιθέμενοι στόχοι κάθε είδους είναι οι εξής:

- Ο Predator πρέπει να συλλέξει τα χαμένα μέρη του διαστημόπλοιού του και να διασώσει τα παγιδευμένα μέλη της φυλής του.
- Ο Colonial Marine πρέπει να βρει τις πέντε κασέτες που περιέχουν σημαντικά στοιχεία, να καταστρέψει τη βάση Pandora και να διαφύγει.
- Το Alien πρέπει να σώσει τα παγιδευμένα από τους ανθρώπους αυγά, να σκοτώσει ό,τι κνείται και να εξελιχτεί σε Xenoborg.



Ο,τι απέμεινε από το Alien.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Τον τελευταίο καιρό έχουμε συνηθίσει να είμαστε αυστηροί στη βαθμολογία των γραφικών των παιχνιδιών. Αν ένα παιχνίδι δεν είναι τουλάχιστον ισάξιο με το καλύτερο του είδους στον τομέα των γραφικών, γράφουμε ότι υστερεί και ότι θα μπορούσε να είναι καλύτερο. Το AvP δεν έχει τα γραφικά του Quake 3 Arena, για παράδειγμα, όμως καταφέρνει να αποδώσει με τον καλύτερο τρόπο ακριβώς αυτά

F A Q

Πόσο μεγάλα είναι τα levels του παιχνιδιού;
Υπάρχουν μικρά και μεγάλα levels, αλλά τα μικρά είναι δυσκολότερα. Οι κατασκευαστές έχουν φροντίσει να χρειαζόμαστε περίπου το ίδιο χρονικό διάστημα για να τελειώσουμε κάθε level, άσχετα με το μέγεθός του.

Υπάρχει διαφορά στην εμφάνιση των levels;
Η δράση του παιχνιδιού ξετυλίγεται κυρίως στη βάση Pandora, όπου κινούμαστε σε σκοτεινούς διαδρόμους και αεραγωγούς. Ομως, η Rebellion δεν χρησιμοποίησε τα ίδια textures σε όλους τους διαδρόμους. Με την έξυπνη χρήση του φωτισμού και των χρωμάτων κάθε level έχει την ιδιαιτερότητά του.

Γιατί το παιχνίδι είναι τόσο σκοτεινό;
Τα Aliens έχουν καταστρέψει τα περισσότερα συστήματα ελέγχου και έχουν μείνει μόνο τα φώτα εκτάκτου ανάγκης. Παίζοντας ως Marine μπορούμε να εντοπίσουμε και να θέσουμε σε λειτουργία τις γεννήτριες που με τη σειρά τους θα θέσουν σε λειτουργία το φωτισμό του εκάστοτε level.

Εχει σχέση η σχεδίαση των levels με την ταινία Alien;
Ναι! Τρία levels έχουν εμπνευστεί από τον κινηματογράφο:
***"Derelict"*: Από το "boneship" του Alien 1.**
***"Colony"*: Από το Hadley's Hope του Aliens.**
***"Fury 161"*: Από τον καταυλισμό του Alien 3.**

Πώς αποκτάμε πρόσβαση στα bonus levels;
Πρέπει να τελειώσουμε τις αποστολές κάθε είδους (Alien, Predator, Marine) στους διάφορους βαθμούς δυσκολίας (όπως στο Rogue Squadron της Lucas Arts). Οταν τερματίσουμε όλες τις αποστολές στο hard mode, έχουμε πρόσβαση στα 15 bonus levels.

Ανοίγουν όλες οι πόρτες αυτόματα μόλις τις πλησιάσουμε;
Σχεδόν όλες. Μερικές ανοίγουν μόνο αφού θέσουμε σε λειτουργία τις γεννήτριες και χρησιμοποιήσουμε τους διακόπτες πρόσβασης. Οταν παίζουμε ως Predator ή Alien, πολλές πόρτες δεν ανοίγουν και πρέπει να ακολουθήσουμε εναλλακτική πορεία ή να καταστρέψουμε τις κλειδαριές.

Εκτός από τους αντιπάλους, τι άλλους κινδύνους διατρέχουμε;
Οι ανεμιστήρες του εξαερισμού μπορούν να ρουφήξουν τον παίκτη και να τον κομματιάσουν με τις λεπίδες τους. Τα ανοιχτά airlocks μπορούν ομοίως να μας ρουφήξουν και να μας εκσφενδονίσουν στο παγωμένο διάστημα. Πολλά από τα αντικείμενα που μας περιβάλλουν περιέχουν εκρηκτικές ύλες και έχουν τη δυνατότητα να μας τραυματίσουν ή να μας σκοτώσουν αν τα πυροβολήσουμε από κοντινή απόσταση. Οταν παίζουμε ως Marine, πρέπει να προσέχουμε τις σκοτεινές τρύπες που βρίσκονται διάσπαρτες στο έδαφος και μπορούν να αποβούν μοιραίες για τους απρόσεκτους.

Τα σκοτωμένα πτώματα μένουν εκεί όπου πέφτουν;
Οχι! Ολα τα πτώματα εξαφανίζονται μέσα σε 5-8 δευτερόλεπτα από τη στιγμή που θα σκοτωθούν. Στη θέση τους μένουν μόνο κηλίδες αίματος.



Μπλε εχθρός σε κόκκινο φόντο.

που χρειάζονται για να αναδειχθεί το παιχνίδι κλασικό. Το περιβάλλον είναι στο μεγαλύτερο μέρος του σκοτεινό και "κλειστό", γεγονός το οποίο έχει θετικά αποτελέσματα στο frame rate, που είναι αρκετά υψηλό ακόμα και σε μηχάνημα με Pentium 233. Είναι ένα από τα λίγα παιχνίδια του οποίου οι ελάχιστες απαιτήσεις σε hardware είναι πραγματικές και δεν έχουν τεθεί μόνο και μόνο για λόγους marketing. Βέβαια, απαραίτητος είναι ένας 3D επιταχυντής, αλλά ακόμα και με μία Voodoo 1 μπορούμε να απολαύσουμε υπέροχα γραφικά. Οι τυχεροί που διαθέτουν κάρτα γραφικών τελευταίας γενιάς μπορούν να θέσουν σε ισχύ όλες τις λεπτομέρειες του παιχνιδιού με χρώμα βάθους 32bit και πολύ υψηλή ανάλυση. Αυτά που έχουν προσεχθεί ιδιαίτερα είναι ο φωτισμός και η επιλογή των χρωμάτων. Το animation των χαρακτήρων είναι άκρως ρεαλιστικό, κάτι το οποίο θα γίνει αμέσως αντιληπτό από όσους έχουν δει τις αντίστοιχες ταινίες. Γενικά, η Rebellion έχει ρίξει όλο το βάρος στην αληθοφάνεια των τριών ειδών. Οι περιβάλλοντες χώροι, αν και πολύ καλοί, θα μπορούσαν να είναι περισσότερο προσεγμένοι ως προς την τρισδιάστατη εμφάνισή τους.

ΗΧΗΤΙΚΑ ΕΦΕ & ΜΟΥΣΙΚΗ

Τα ηχητικά εφέ του AvP εκμεταλλεύονται με τον καλύτερο τρόπο τις δυνατότητες του DirectSound API (δεν δείχνουν με τίποτα ότι παράγονται από τον υπολογιστή) και δένουν απόλυτα με το περιβάλλον που προσομοιώνεται. Κάθε χαρακτήρας έχει τους δικούς του συνοδευτικούς ήχους. Ιδιαίτερα οι κραυγές των Aliens είναι τόσο πειστικές που πολλές φορές θα σας κάνουν να πεταχτείτε από τη θέση σας τρομαγμένοι! Ο 3D ήχος είναι εξαιρετικά χρήσιμος, καθώς επιτρέπει στο χρήστη να αντιλαμβάνεται από πού έρχεται ο εχθρός - μόνο που εδώ τα πράγματα δεν είναι όπως θα έπρεπε. Αν και θεωρητικά υπάρχει τρισδιάστατος ήχος, δεν είναι δυνατή η πλήρης αντίληψη του χώρου. Στο άκουσμα των Aliens που πλησιάζουν προκαλείται σύγχυση, γιατί οι κραυγές μοιάζουν να έρχονται από παντού και μέχρι να καταλάβεις προς τα πού



Κατεβάζοντας τα Aliens από το ταβάνι.



Περιβάλλον που θυμίζει εσωτερικό πυραμίδας.



ΤΙ ΓΙΝΕΤΑΙ ΜΕ ΤΑ SAVES;

Από τη στιγμή που κυκλοφόρησε το Aliens vs Predator, τα on-line fora των gamers γέμισαν συζητήσεις γύρω από την έλλειψη της δυνατότητας save κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού (αυτή παρέχεται μόνο μεταξύ των levels). Ο David Stalker της Fox Interactive έδωσε μία συνέντευξη στο on-line περιοδικό "Adrenaline Vault" γύρω από το συγκεκριμένο ζήτημα. Στη συνέχεια έχετε την ευκαιρία να διαβάσετε τα σημαντικότερα σημεία της εν λόγω συνέντευξης.

A. Vault: Ποια είναι η άποψη της Fox Interactive για τη διαμάχη που έχει ξεσπάσει μεταξύ των gamers για τις ελλιπείς δυνατότητες save στο AvP;
D.S.: Υπάρχουν αντικρουόμενες απόψεις μεταξύ των κατόχων του παιχνιδιού γύρω από τη δυνατότητα save. Πιστεύω ότι η πλειονότητα έχει δεχτεί το παιχνίδι όπως είναι. Υπάρχει βέβαια μία μερίδα φανατικών που συγκρίνουν τα παιχνίδια μεταξύ τους και διαμαρτύρονται για χαρακτηριστικά που έχει το ένα και δεν έχει το άλλο, όπως όπλα, frame rate κ.λπ. Αυτοί αποτελούν τη μειονότητα, και πρέπει να λάβει κάποιος υπόψη ότι πολλοί από αυτούς δεν έχουν ακόμα παίξει το παιχνίδι, αλλά απλώς ξεσηκώνονται επειδή έμαθαν για τη συγκεκριμένη "παράλειψη". Ετσι, έχουν δημιουργηθεί τρεις κατηγορίες gamers:

1. Αυτοί που έχουν παίξει το παιχνίδι και έχουν αρνητική γνώμη.
2. Αυτοί που διαμαρτύρονται χωρίς να έχουν παίξει το AvP.
3. Αυτοί που έχουν παίξει το AvP και δεν έχουν πρόβλημα με το save.

Οι gamers που ενδιαφέρουν εμάς είναι της πρώτης και της τρίτης κατηγορίας.

A. Vault: Πώς σχολιάζετε τις αναφορές ότι υπήρξαν πολλές επιστροφές του παιχνιδιού λόγω της έλλειψης save;
D.S.: Μου προξενεί μεγάλη εντύπωση! Καταλαβαίνω ότι για πολλούς είναι κάτι το σημαντικό, αλλά πιστεύω ότι υπάρχουν άλλα σπουδαιότερα χαρακτηριστικά που κρίνουν ένα παιχνίδι. Για να είμαι ειλικρινής, νομίζω ότι δεν είναι η αιτία αυτή ικανή να αναγκάσει κάποιον να επιστρέψει ένα παιχνίδι.

A. Vault: Γιατί η Fox Interactive και η Rebellion αποφάσισαν να μην υπάρχει ενδιάμεσο save κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;
D.S.: Δεν θέλαμε να διακόπτεται η συνέχεια της ροής του παιχνιδιού, με αποτέλεσμα την καταστροφή της ατμόσφαιρας που έχει δημιουργηθεί. Είναι σαν τη διαφορά που υπάρχει στην παρακολούθηση μιας ταινίας στο σινεμά και το βίντεο. Στο σινεμά είσαι "υποχρεωμένος" να παρακολουθήσεις ολόκληρη την ταινία μεμιάς. Αντίθετα, στο βίντεο μπορείς να διακόψεις τη ροή του έργου για να πας στην κουζίνα ή το μπάνιο, να μιλήσεις στο τηλέφωνο κ.λπ. Οταν επιστρέψεις για να συνεχίσεις την παρακολούθηση, έχεις χάσει τη συγκέντρωσή σου και είναι δύσκολο να δημιουργηθεί ξανά η ατμόσφαιρα που προϋπήρχε. Αυτός ήταν ένας λόγος που καταργήθηκε το διάλειμμα στους κινηματογράφους.

A. Vault: Γιατί, τελικά, αποφασίσατε να δημιουργήσετε ένα patch που θα διορθώνει το παραπάνω πρόβλημα;
D.S.: Διότι, ανεξαρτήτως της άποψης της εταιρίας, υπάρχουν παίκτες που θέλουν να έχουν τη δυνατότητα να κάνουν save όποτε αυτοί θέλουν και εμείς πρέπει να τους σεβαστούμε.









να γυρίσεις σου έχουν ήδη επιτεθεί. Οι ήχοι των όπλων αντιστοιχούν ακριβώς στη δύναμή τους , χωρίς να είναι υπερβολικοί. Ακόμη ένα αρνητικό στοιχείο είναι οι "ψεύτικοι" διάλογοι στα ενδιάμεσα videos. Θα μπορούσαν να είχαν προσέξει περισσότερο την επιλογή των ηθοποιών σε ένα παιχνίδι που προσπαθεί να έχει κινηματογραφικό χαρακτήρα. Από μουσικής άποψης το παιχνίδι είναι εξαίσιο! Δεν έχει να ζηλέψει τίποτε από τα soundtracks των ταινιών: Μελωδίες ατμοσφαιρικές και συγχρόνως αγωνιώδεις συνδυάζουν έγχορδα και κρουστά υπό τη συνοδεία ambient φωνητικών. Αξιοσημείωτο είναι το γεγονός ότι η μουσική είναι διαφορετική ανάλογα με το χαρακτήρα που επιλέγεται. Η μουσική για τον Κυνηγό είναι περισσότερο μιλιταριστική και θυμίζει την ταινία. Στο Alien είναι πιο έντονα τα στοιχεία ambient, ενώ στο Marine η μουσική θυμίζει πατριωτικό εμβατήριο, χωρίς αυτό να προδιαθέτει αρνητικά.

INTERFACE - GAMEPLAY

Ας δούμε πόσο καλά μεταφέρονται στην πράξη όλα τα στοιχεία του "υβριδικού" αυτού παιχνιδιού. Το interface είναι ιδιαίτερα προσεγμένο. Η εγκατάσταση γίνεται εξαιρετικά εύκολα και έχει ως background φόντο τον Κυνηγό και το Alien να κοιτιούνται κατάματα με όχι και τόσο αγαθά αισθήματα... Αυτό φανερώνει από την πρώτη κιόλας στιγμή το ύφος του παιχνιδιού. Στο βασικό μενού μάς δίνεται η δυνατότητα να ρυθμίσουμε τα audio/video και multiplayer settings καθώς και τα controls που είναι πλήρως παραμετροποιήσιμα και ανεξάρτητα για κάθε χαρακτήρα. Υπάρχουν δύο sliders για τη ρύθμιση της ευαισθησίας του ποντικιού στον οριζόντιο και τον κάθετο άξονα. Παρ' όλα αυτά, μερικές φορές κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού δίνεται η εντύπωση ότι υπάρχει μία ελαφριά καθυστέρηση που ενοχλεί.

Αν και το AvP κατατάσσεται στην κατηγορία των 3D action games, είναι τόσο πρωτότυπο που δεν μπορεί να συγκριθεί άμεσα με παιχνίδια όπως το Quake και το Unreal. Ανάλογα με το χαρακτήρα που θα επιλέξουμε, πρέπει να ακολουθήσουμε συγκεκριμένη τακτική άμυνας και επίθεσης. Κακά τα ψέματα, το παιχνίδι είναι δύσκολο. Υπάρχουν τρεις βαθμίδες δυσκολίας: Training mode, Realistic mode και Director's cut. Ακόμα και σε Training mode σε αρκετά σημεία δυσκολεύει αρκετά. Στα bonus levels υπάρχει μόνο η επιλογή για Director's cut, και το παιχνίδι γίνεται σκέτη κόλαση! Λόγω της δυσκολίας του AvP, συμφέρει περισσότερο η







Κι ύστερα απορούμε πώς μας βρίσκει στο σκοτάδι ο Predator.

αμυντική τακτική. Οι ηρωισμοί που έχουμε συνηθίσει από το Quake δεν περνούν εδώ! Τα πυρομαχικά τελειώνουν γρήγορα, τα χτυπήματα των αντιπάλων είναι θανάσιμα και τα power-ups δυσεύρετα. Ας αναλύσουμε, όμως, με περισσότερη λεπτομέρεια τα υπέρ και τα κατά κάθε χαρακτήρα.

ΕΠΙΛΕΓΟΝΤΑΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ...

Colonial Marine

Ποιος ο λόγος να διαλέξει κάποιος το ρόλο του πεζοναύτη, ενός απλού ανθρώπου, όταν έχει να αντιμετωπίσει δύο πανίσχυρα πλάσματα από άλλους κόσμους; Πρόκειται για ένα πολύ λογικό ερώτημα, το οποίο οι κατασκευαστές του παιχνιδιού φρόντισαν να απαντήσουν: Διαθέτει πληθώρα δυνατών όπλων, που τείνουν να ισορροπήσουν τις αδυναμίες του ανθρώπινου είδους. Ως Marine έχουμε στη διάθεσή μας Pulse Rifle, Smart Gun αυτόματης στόχευσης, φλογοβόλο, εκτοξευτή ρουκετών, εκτοξευτή βομβίδων και το πολύ ισχυρό Mini Gun.

Το Pulse Rifle και το Smart Gun χρησιμεύουν όταν ο εχθρός βρίσκεται σε απόσταση. Οταν, όμως, μας πλησιάσει το πλέον αποτελεσματικό όπλο είναι το φλο-



Σε απόσταση αναπνοής.

ΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΩΝ "ΗΡΩΩΝ" ΜΑΣ

ALIEN



- ✓ Διαθέτει νύχια (claws).
- ✓ Τα γνωστά σαγόνια (jaws), τα οποία, αν ευθυγραμμιστούν με τον εχθρό σωστά, διαπερνούν το κρανίο του και ταυτόχρονα αυξάνουν την υγεία κατά 50%.
- ✓ Ουρά με δύο βαθμίδες δύναμης του χτυπήματος.
- ✓ Εχει τη δυνατότητα να σκαρφαλώνει στους τοίχους και να κάνει πολύ μεγάλα άλματα.

PREDATOR



- ✓ Wristblade με δύο βαθμούς έντασης
- ✓ Πιστόλι με επιλογή μονής ή διασπαρμένης βολής
- ✓ Spear gun
- ✓ Shoulder cannon μεταβλητής έντασης
- ✓ Throwing disc αυτόματης εύρεσης του στόχου
- ✓ Medi comp για τους τραυματισμούς
- ✓ Grappling hook
- ✓ Cloaking

MARINE



- ✓ Pulse Rifle με εκτοξευτή βομβίδων
- ✓ Smart Rifle με επιλογή ανίχνευσης στόχου
- ✓ Mini Gun
- ✓ Φλογοβόλο
- ✓ Εκτοξευτής ρουκετών (Sadar)
- ✓ Αυτόνομος εκτοξευτής βομβίδων
- ✓ Jet Pack
- ✓ Νυχτερινή Οραση
- ✓ Ανιχνευτής Κίνησης



Ψήνοντας τα Aliens με το φλογοβόλο.



Αλλο ένα Alien στην πυρά!

γοβόλο, με το οποίο τον... ξεροψήνουμε ακούγοντας ταυτόχρονα τα ουρλιαχτά του! Αν βρεθούμε σε δύσκολη θέση, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τα Flares για να τυφλώσουμε προσωρινά τον αντίπαλο είτε αυτός είναι το Alien ή ο Predator.

Το μειονέκτημα του Marine έχει να κάνει με το ότι στην ουσία πρόκειται για έναν απλό άνθρωπο ενάντια σε πανίσχυρα εξωγήινα όντα. Δεν έχει τη δυνατότητα να βλέπει στο σκοτάδι, όπως τα άλλα δύο είδη. Εχει, όμως, στη διάθεσή του το Light Intensifier, για να κατευθύνεται στους σκοτεινούς διαδρόμους, και έναν Ανιχνευτή Κίνησης, ακριβώς σαν αυτόν της ταινίας Aliens, για τον εντοπισμό των εχθρών πριν να είναι αργά. Προσοχή, βέβαια, διότι ο Ανιχνευτής εντοπίζει ό,τι κινείται και όχι μόνο τους εχθρούς. Προτού, λοιπόν, αρχίσετε να πυροβολείτε πανικόβλητοι ελέγξτε μήπως τα κινούμενα "όντα" είναι άνθρωποι όπως εσείς!

Predator

Ο Κυνηγός του παιχνιδιού δεν έχει να ζηλέψει τίποτε από τον αντίστοιχο της ομώνυμης ταινίας. Οπλισμένος με Λεπίδες Χειρός, Energy Pistol, Spear Gun, Φορητό Πυροβόλο Ωμου και έναν Εκτοξευτή Δίσκων μπορεί να αντεπεξέλθει στις πιο αντίξοες συνθήκες. Διαθέτει το Medicomp, με το οποίο μπορεί να "αυτοεπισκευάζεται", κάθε φορά που δέχεται χτυπήματα. Μπορεί να γίνεται σχεδόν αόρατος (cloaking ability) και έχει αρκετές επιλογές ως προς το οπτικό πεδίο. Ας σταθούμε λίγο σε αυτή την τελευταία δυνατότητα του Predator. Καταρχήν, μπορεί να έχει το φυσιολογικό οπτικό πεδίο που έχει και ο Marine. Μπορεί όμως να ενεργοποιήσει το mode Ανίχνευσης Στόχου για Marines ή Aliens. Ο στόχος χρωματίζεται και είναι ορατός από μακριά. Αυτό είναι και καλό και κακό, και θα εξηγήσω γιατί. Ναι μεν μπορούμε να διακρίνουμε τον εχθρό ευκολότερα, αλλά αν βρισκόμαστε σε mode Ανίχνευσης για Aliens, δεν είναι ορατοί οι Marines και αντίστροφα. Συνεπώς, θα πρέπει να είμαστε προσεκτικοί στη χρήση αυτής της δυνατότητας του Predator.



Ενα άλλο σημείο που θα πρέπει να λάβουμε υπόψη όταν παίζουμε με τον Predator είναι ότι όλες οι λειτουργίες που έχουμε στη διάθεσή μας σπαταλούν ενέργεια, γεγονός που επιβάλλει να είμαστε συντηρητικοί στη χρήση τους, αφού τα power-ups σε κάθε level είναι ελάχιστα.

Alien

Το χαρακτηριστικό που θα τραβήξει την προσοχή όποιου ξεκινήσει να παίζει με το Alien είναι η ταχύτητά του. Είναι εξαιρετικά ευέλικτο και σε θέση να αιφνιδιάσει τον αντίπαλο (και να τον κατατροπώσει ταυτόχρονα). Μπορεί να αναρριχάται στους τοίχους και να κάνει πολύ μεγάλα άλματα, δύο χαρακτηριστικά που ξενίζουν όσους είναι συνηθισμένοι σε παιχνίδια αυτού του είδους. Στον οπλισμό του Alien δεν υπάρχουν τεχνητά μέσα. Οπλα του είναι τα κοφτερά νύχια του, τα διπλά





σαγόνια που κατασπαράζουν τον αντίπαλο σε χρόνο μηδέν και η θανατηφόρα ουρά του. Το χτύπημα με τα σαγόνια είναι το πιο εντυπωσιακό, καθώς το αποτέλεσμά του θυμίζει έργο τρόμου... Επίσης, είναι αρκετά χρήσιμο, γιατί έτσι το Alien αποσπά την ενέργεια του αντιπάλου του.

Το οπτικό πεδίο του Alien είναι το πιο ευρυγώνιο συγκριτικά με αυτό όλων των άλλων χαρακτήρων και έτσι είναι δύσκολο να περάσει κάτι απαρατήρητο τριγύρω του. Μπορεί να εντοπίζει τον εχθρό από απόσταση και αυτός να εμφανίζεται μέσα σε ένα είδος "φωτοστέφανου" που τραβάει αμέσως την προσοχή του παίκτη. Υπάρχει η δυνατότητα νυχτερινής όρασης, αλλά έτσι χάνεται η δυνατότητα εντοπισμού στόχου από μακριά, γιατί δεν υπάρχει το βοηθητικό "φωτοστέφανο".

Το βασικό μειονέκτημα του Alien είναι το γεγονός ότι δεν διαθέτει τρόπο αντιμετώπισης του εχθρού από μακριά. Βασίζεται στη σώμα με σώμα αναμέτρηση, που είναι και η ειδικότητά του λόγω της μεγάλης ταχύτητάς του.

ON-LINE ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ

Σε multiplayer επίπεδο το AvP προσφέρει όλες τις γνωστές επιλογές όπως η deathmatch. Αυτό όμως που εντυπωσιάζει περισσότερο είναι η επιλογή Alien tag. Αρχικά ο παίκτης διαλέγει αν θα είναι ο Predator ή ο Marine και αναλαμβάνει να σκοτώσει το Alien. Αν τα καταφέρει, γίνεται αυτός το Alien και αντιμετωπίζει τους υπόλοιπους! Στο on-line multiplayer παιχνίδι γίνεται αντιληπτή η προσπάθεια που κατέβαλε η Rebellion για να κάνει τους τρεις χαρακτήρες ισοδύναμους, παρά τις διαφορές τους. Σε όσους δοκιμάσουν για πρώτη φορά την τύχη τους στο AvP on-line συνιστώ να επιλέξουν τον Colonial Marine, γιατί είναι πιο κοντά στον τρόπο που έχουμε συνηθίσει να παίζουμε στα άλλα 3D shooters. Επειτα, μπορούμε να περάσουμε στον Predator και αφού αποκτήσουμε αρκετή εμπειρία στο Alien.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Πολλοί είναι αυτοί που ισχυρίζονται ότι το Aliens vs Predator θα γίνει γνωστό μόνο και μόνο για το όνομά του. Διαφωνώ μαζί τους, γιατί το AvP θα ξεχώριζε και μόνο του, έστω και αν δεν ήταν άμεσα εξαρτημένο από τις κινηματογραφικές ταινίες. Απλώς οι οπαδοί των συγκεκριμένων ταινιών θα το εκτιμήσουν ακόμα περισσότερο. Κατά τη γνώμη μου, πρόκειται για την πιο επιτυχημένη μεταφορά έργου(ων) σε παιχνίδι. Τα ελαττώματα, βέβαια, δεν λείπουν. Μας επιτρέπεται να κάνουμε save μόνο μεταξύ των levels και όχι όποτε θελήσουμε εμείς. Επειτα από πολλά παράπονα παικτών, η Fox Interactive υποσχέθηκε ότι τον Ιούλιο θα κυκλοφορήσει ένα patch που θα ξεπερνά αυτόν τον περιορισμό. Επίσης το παιχνίδι γίνεται σε ορισμένα σημεία πολύ δύσκολο, γεγονός που επιδρά αρνητικά στην αντοχή του στο χρόνο. Πολλοί θα είναι εκείνοι που θα εγκαταλείψουν την προσπάθεια πριν από την ολοκλήρωσή του. Ειδικά ο αναγκαστικός τερματισμός σε όλους τους βαθμούς δυσκολίας, προκειμένου να έχουμε πρόσβαση στα bonus levels, θεωρείται απαράδεκτος. Από ό,τι φαίνεται, τα cheat codes θα γίνουν ανάρπαστα... Ομως, τίποτα δεν είναι τέλειο. Και το Alien vs Predator καταφέρνει να επισκιάσει όλα τα μειονεκτήματά του με τα γραφικά του και την ατμόσφαιρα που δημιουργεί. Αξίζει να το αγοράσετε μόνο και μόνο για το δεύτερο CD, το οποίο περιέχει τα καταπληκτικά συνοδευτικά μουσικά θέματα, που θα σας κρατούν συντροφιά ακόμα κι όταν θα έχετε βαρεθεί το παιχνίδι. PC





ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	92
GAMEPLAY	91
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	98

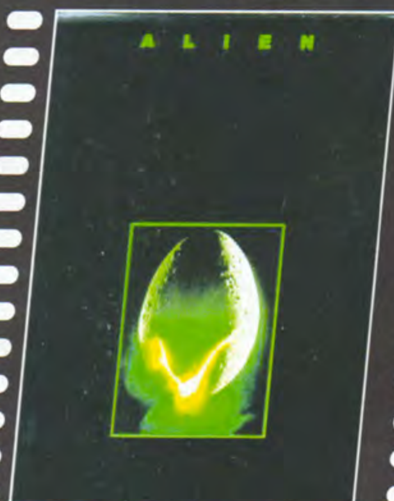
92

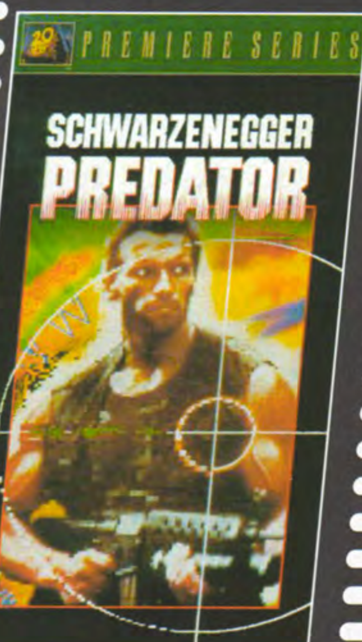


Δύσκολο αλλά εξόχως γοητευτικό!

ALIENS vs PREDATOR ΣΤΟ... ΣΙΝΕΜΑ!

Δύο ταινίες-σταθμοί για τους λάτρεις της επιστημονικής φαντασίας.





BALDUR'S GATE
TALES OF THE SWORD COAST

Το Baldur's Gate εντυπωσίασε τους πάντες με τη συνολική ποιότητά του, και το κοινό το αντάμειψε αγοράζοντάς το μαζικά, σημειώνοντας έτσι ρεκόρ πωλήσεων για παιχνίδι του είδους. Ετσι, ήταν αναμενόμενο κάποιο add-on του. Αυτό που μάλλον δεν περίμενε κανείς ήταν ότι το add-on θα κυκλοφορούσε τόσο γρήγορα και ότι, τελικά, θα σημείωνε και αυτό εκπληκτικές πωλήσεις, αφού πέρασε δεύτερο στα σχετικά charts!

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Τα λεγόμενα expansion packs ή add-ons συνήθως απευθύνονται μόνο σε ένα υποσύνολο των αγοραστών του πρωτότυπου παιχνιδιού. Είναι μάλλον σπάνιο για ένα RPG να ακολουθήσει add-on του. Οι μοναδικές εξαιρέσεις -απ' ό,τι μπορώ να θυμηθώ- είναι το Silver Seed, το expansion pack του δεύτερου μέρους του Ultima 7 και το Hellfire, το expansion pack του action/RPG Diablo.

Η διαφορά των expansion packs των RPGs από τα αντίστοιχα άλλων κατηγοριών παιχνιδιών έγκειται στο ότι χρονολογικά και σεναριακά κινούνται στην ίδια βάση με το πρωτότυπο. Δεν ξεκινούν δηλαδή μετά το τέλος του συγκεκριμένου παιχνιδιού ως συνολικά νέα αναφορά, όπως γίνεται στα strategies ή τα action games.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Η εταιρία φαίνεται ότι με την κυκλοφορία του Tales of the Sword Coast πέτυχε διάνα, αφού, εκτός του ότι το συγκεκριμένο add-on πουλάει σαν τρελό, οι πωλήσεις του Baldur's Gate έχουν ανέβει σημαντικά, μια και πολλοί καινούριοι χρήστες ζητούν και αγοράζουν το παιχνίδι.

ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟ TALES OF THE SWORD COAST

Το Tales of the Sword Coast απαιτεί την κατοχή και του Baldur's Gate. Κάνεις λοιπόν πρώτα install το τελευταίο, βάζεις όποια saves έχεις κρατήσει και εν συνεχεία εγκαθιστάς το Tales of the Sword Coast. Μετά την εγκατάσταση το CD του add-on θα λειτουργεί σαν το έκτο CD του παιχνιδιού.

Κατά τη διάρκεια της εγκατάστασης το add-on θα σε ρωτήσει αν θέλεις να μετατρέψεις τα υπάρχοντα saves του Baldur's Gate ώστε να είναι συμβατά με το Tales



Ο πλήρης χάρτης του παιχνιδιού.

Η ΠΟΛΗ ΤΟΥ BALDUR'S GATE



1. **Flaming Fist HQ**
2. **Iron Throne HQ**
3. **WaterQueen's House**
4. **Sorcerous Sundries**
5. **Duchal Palace**
6. **Ragefast's House**
7. **Ramazith's Tower**
8. **Blushing Mermaid**
9. **Carnival**
10. **Hall of Wonders**
11. **Low Lantern**
12. **Thieves' Guild**
13. **Matlz's Weapon Store**
14. **Arkion**
15. **Elfsong**
16. **Taverns**
17. **Lucky Aello's Discount Store**
18. **Jacil**
19. **Blade and Stars**
20. **Potion Shop**
21. **Tavern**
22. **Potion Shop**
23. **Nemphre**
24. **Nadarin**
25. **Ghorak**
26. **Warehouses**
27. **Harbormaster's Building**
28. **Cordyr**
29. **Jopalin's Tavern**
30. **House Full of Ogre Mages**
31. **Seven Suns**
32. **Merchant's League**
33. **Weapon Shop**
34. **House of Theives**
35. **Phandylin**
36. **Poultry Store**
37. **Dragon Tavern**
38. **Felonius Gist Manor**
39. **3 Components' House**
40. **Nadine**
41. **Rinnie**
42. **Bheren**
43. **Drelik, Jardak**
44. **Three Old Kegs**
45. **Splurging Sturgeon**
46. **Ilmater's Shrine**
47. **Tavern**
48. **Silvershield's Estate**
49. **Helm and Cloak**
50. **Degrobal and Horrors**
51. **Quinn**
52. **The Best Shield Quest**
53. **Lady's House**
54. **Helm's Temple**

ΕΤΑΙΡΙΑ

BIOWARE/INTERPLAY
(http://www.interplay.com)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Pentium στα 166MHz, 16MB RAM, Windows 95/98, DirectX 6.0, 4x CD-ROM drive, 2MB SVGA κάρτα γραφικών με DirectX certified drivers, 16-bit Windows συμβατή κάρτα ήχου με DirectX certified drivers, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 600 MB στο σκληρό

of the Sword Coast (TOTSC). Φυσικά απαντάς θετικά. Πρόσεξε όμως διότι, αφού αποφασίσεις αυτή τη μετατροπή, δεν υπάρχει δρόμος γυρισμού, δηλαδή τα αλλαγμένα αυτά saves δεν θα λειτουργήσουν σε μία εγκατάσταση που δεν θα έχει και το TOTSC μαζί της.

Αφού εγκατασταθεί το πρόγραμμα, μην ψάχνεις να βρεις κάποιο νέο icon. Απλώς τρέξε κανονικά το Baldur's Gate και θα παρατηρήσεις ότι τώρα πια έχει μετονομαστεί σε BALDUR'S GATE: TALES OF THE SWORD COAST.

Συνολικά το TOTSC σου προσφέρει τις εξής δυνατότητες: Πρώτον, αν ξεκινάς για πρώτη φορά το παιχνίδι δεν υπάρχει κανένα πρόβλημα, απλώς η συνολική περιοχή του παιχνιδιού έχει μεγαλώσει με την προσθήκη του add-on. Δεύτερον, αν έχεις φτάσει ως ένα σημείο χωρίς να το έχεις τελειώσει, επίσης δεν υπάρχει κανένα πρόβλημα. Μπορείς να συνεχίσεις κανονικά από το σημείο όπου βρίσκεσαι, αφού πρώτα δεχτείς να μετατρέψεις τα



Τώρα πια, όταν πρόκειται να ταξιδέψεις σε άλλη περιοχή, το πρόγραμμα σου δείχνει πόση ώρα χρειάζεσαι.

υπάρχοντα saves σου. Σημειώνεται ότι το add-on προσθέτει ένα νέο save στο παιχνίδι ονόματι "Mission-Pack Save". Η δράση του τοποθετείται χρονικά λίγο πριν από την τελική μάχη στο Chapter 7. Ετσι μπορείς -αν θέλεις- να χρησιμοποιήσεις το save αυτό και με τους χαρακτήρες που διαθέτει είτε να παίξεις τις καινούριες περιοχές που προσθέτει το TOTSC είτε να πας κατευθείαν για το φινάλε του παιχνιδιού. Στη δεύτερη αυτή περίπτωση σου συνιστώ να συνεχίσεις κανονικά το παιχνίδι σου. Τρίτον, αν έχεις τελειώσει το παιχνίδι και έχεις κρατήσει το τελικό save, το TOTSC δημιουργεί ένα νέο final save πριν από την τελική μάχη. Θα ξεκινήσεις κανονικά με τους δικούς σου χαρακτήρες και θα μεταφερθείς στο Ulgoth's Beard, όπου φτάνεις αμέσως μετά την τελευταία επίσκεψή σου στην πόλη Baldur's Gate. Εδώ επίσης μπορείς να εξερευνήσεις τις νέες περιοχές του TOTSC και μετά να πας στην τελική μάχη ή να πας στην τελική μάχη κατευθείαν. Σε κάθε περίπτωση η τελική μάχη με τον Sarevok και την ομάδα του παρουσιάζει μερικές διαφορές και έχει γίνει πιο περίπλοκη.

ΤΙ ΝΕΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΦΕΡΝΕΙ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Ο χειρισμός του σε γενικές γραμμές παραμένει ο ίδιος. Υπάρχουν όμως μερικές μικροβελτιώσεις: Πρώτον, έχει προστεθεί το Quick Save, το οποίο ενεργοποιείς πατώντας το πλήκτρο Q. Το σωσμένο αρχείο βρίσκεται στο δεύτερο κατά σειρά slot των saves με το όνομα Quick Save. Νομίζω ότι η χρησιμότητά του είναι προφανής.

Δεύτερον, από την εισαγωγική οθόνη κάνε κλικ στο Configure. Τώρα στο παράθυρο Path Search Nodes βάλε ό,τι νούμερο θέλεις από το 2.000 ως το 32.000. Αυτό υποτίθεται ότι διορθώνει τα προβλήματα με το path-finding των χαρακτήρων. Οσο υψηλότερο το νούμερο τόσο το καλύτερο, μόνο που απαιτείται και Pentium II επεξεργαστής. Από μια μικρή δοκιμή που έκανα φαίνεται ότι διορθώνει τα περισσότερα των προβλημάτων, ωστόσο δεν αποτελεί πανάκεια. Χαρακτηριστικά δοκίμασε να πας από τη μία όχθη του ποταμού στο Nashkel στην άλλη. Θα δεις ότι ακόμα και αν περάσουν 1-2 χαρακτήρες οι άλλοι δεν θα κάνουν τον κύκλο του ποταμού για να πάνε εκεί που τους λες, αλλά θα είναι κολλημένοι στο σημείο ακριβώς απέναντι, λες και μπορούν να πάνε μόνο ευθεία αλλά τους εμποδίζει το ποτάμι.

Στη δράση αυτή καθ' εαυτή υπάρχουν αρκετές αλλαγές και αυτό είναι προς τιμήν της εταιρίας, μια και -απ' ό,τι φαίνεται- έχει κάνει αποδεκτές τις περισσότερες παρατηρήσεις χρηστών, όπως αυτές έχουν καταγραφεί στα fora αλλά και τα newsgroups.

AUTO PAUSE: Μέσω του Options/Game Play/Auto-Pause τσέκαρε το Enemy Sighted. Είναι γενικά χρήσιμο γιατί σου δίνει τη δυνατότητα να δεις πώς θα αντιδράσεις.

ITEMS AUTOSTACKING: Τώρα τα ομοειδή αντικείμενα θα προστίθενται αυτόματα μέχρι να φτάσουν το ανώτατο επιτρεπτό όριο.

ITEM STATUS: Τα μαγικά αντικείμενα έχουν μία μπλε αύρα.



Βάζοντας το Auto Pause Enemy Sighted στο ON, το πρόγραμμα σταματά μόλις δεις κάποιον εχθρό και περιμένει να πατήσεις τη spacebar για να συνεχίσει. Το πλεονέκτημα είναι ότι έτσι δεν κινδυνεύεις να πέσεις πάνω σε εχθρούς χωρίς να το πάρεις χαμπάρι.

ISLAND ON NORTHERN OCEAN

Εδώ σε μεταφέρει από το Ulgoth's Beard ο NPC Shandalar, αναθέτοντάς σου να βρεις και να επιστρέψεις τον Cloak του από το νησί. Είναι από τα πιο παράξενα μέρη του παιχνιδιού και περιέχει 5 μεγάλες μάχες, εκ των οποίων, ειδικά η πρώτη, μπορεί να αποδειχθεί μεγάλος πονοκέφαλος, αν δεν προσέξεις. Είσαι στόχος όλων, μια και μόνο εσύ -απ' ό,τι φαίνεται- ξέρεις τον τρόπο για να φύγεις από το dungeon αυτό.

Προτού ξεκινήσεις, βάλε το PARTY AI στο OFF, για να μπορείς να ελέγχεις αποτελεσματικά τους χαρακτήρες σου.

Η πρώτη και δύσκολη μάχη είναι με τους Andris, Marcellus και Beyn. Αν δεν προσέξεις, θα σου φανεί πολύ δύσκολη, σχεδόν αήττητη. Κάνε λοιπόν προσεκτικά τα εξής: Ασε όλη την ομάδα σου στο πίσω δωμάτιο και προχώρησε μόνο τον επικεφαλής βήμα βήμα. Μόλις δεις κάποιον από αυτούς, αμέσως οπισθοχώρησε εκεί όπου είναι οι σύντροφοί σου. Επίλεξέ τους τώρα μαζί και περίμενε να εμφανιστεί ο πρώτος εχθρός σου. Ετσι, σκότωσέ τους έναν έναν και θα τα καταφέρεις πολύ εύκολα. Παίρνεις για τον Marcellus 2.000 xp, για τον Andris 6.000 xp και για τον Beyn 1.800 xp.

Η δεύτερη μάχη είναι με τον Goran και 3-4 Ankhegs. Ακολούθησε την ίδια τακτική, ώστε να τραβήξεις κοντά σου τουλάχιστον δύο από τα Ankhegs και έτσι να τα σκοτώσεις εύκολα.

Η τρίτη μάχη είναι με τον Cuchol (1.800 xp).

Αφού σκοτώσεις τους Andris, Marcellus και Beyn, αν πάρεις τον πιο αριστερό διάδρομο, δεν θα συναντήσεις τους Goran και Cuchol, αλλά κατευθείαν τον Tellan.

Η τέταρτη μάχη είναι με τον Tellan και το μόνο πρόβλημα είναι ότι τον συναντάς έπειτα από έναν μακρύ διάδρομο, όπου υπάρχουν δύο παγίδες με δυνατά spells. Στείλε τον πιο δυνατό χαρακτήρα να περάσει πρώτα από τις παγίδες και μετά κάνε του healing. Κάνε save τώρα και προχώρησε για να αντιμετωπίσεις τον Tellan (3.000 xp).

Η πέμπτη και τελευταία μάχη είναι με τον Dezkiel. Σκότωσε αυτόν για να πάρεις 1.800 xp αλλά και τον Cloak που αναζητά ο Shandalar και φύγε από τη σκάλα.

Η εταιρία φαίνεται ότι με την κυκλοφορία του Tales of the Sword Coast πέτυχε διάνα, αφού, εκτός του ότι το συγκεκριμένο add-on πουλάει σαν τρελό, οι πωλήσεις του Baldur's Gate έχουν ανέβει σημαντικά, μια και πολλοί καινούριοι χρήστες ζητούν και αγοράζουν το παιχνίδι.

STEALTH: Τώρα πια η ικανότητα του κλέφτη να κρύβεται στις σκιές επηρεάζεται άμεσα από την ύπαρξη ή όχι σκιών στο χώρο κίνησής του.

WORLD MAP: Αυτή τη φορά, πηγαίνοντας τον κέρσορα πάνω σε μία τοποθεσία, θα βλέπεις πόση ώρα χρειάζεσαι για να φτάσεις εκεί.

LEVEL SPELLS: Εχουν προστεθεί για τις ανάγκες του παιχνιδιού και spells Level 4 και 5.

EXPERIENCE & GAINING LEVELS: Δίνεται η δυνατότητα στους χαρακτήρες σου να κερδίσουν ένα ακόμη επίπεδο, ανάλογα φυσικά με την κλάση κάθε χαρακτήρα.

AREA EFFECT SPELLS: Τώρα πια το spell θα επιδρά μόνο σε όποιον έρθει σε επαφή μαζί του. Ετσι, μπορείς να ξεφύγεις από ένα τέτοιο spell (π.χ. Fireball) και να την κοπανήσεις, καθώς αυτό εκρήγνυται, προτού σε χτυπήσει το spell. Τέλος, το manual αναφέρει ότι υπάρχει και η λειτουργία του Quick Load για το τελευταίο save που έχεις κάνει, με τα πλήκτρα Ctrl και L, σε μένα όμως δεν φάνηκε να λειτουργεί καθόλου αυτή η δυνατότητα.

Σημειώνεται ότι το add-on, εκτός από τα νέα spells, προσθέτει νέα αντικείμενα και τέρατα, προσφέροντας έτσι μεγάλη ποικιλία στο χρήστη.

Σημαντικό επίσης είναι ότι το παιχνίδι σού δίνει τη δυνατότητα, μέσω του Options/Game Play/Feedback/To Hit Rolls, να βλέπεις στο παράθυρο των διαλόγων τα ζάρια που ρίχνει ο υπολογιστής κατά τη διάρκεια των μαχών. Είναι αρκετά διασκεδαστικό αλλά και διαφωτιστικό για τον τρόπο διεξαγωγής των μαχών και σας συνιστώ να το ενεργοποιήσετε.

Συνολικά το TOTSC προσφέρει στον υποψήφιο αγοραστή περίπου 30-40 ώρες επιπλέον παιχνιδιού, διάρκεια που συνήθως χαρακτηρίζει μόνο τα κανονικά και πλήρη παιχνίδια. Από την πλευρά αυτή και μόνο το add-on αξίζει κάθε δραχμή που θα πληρώσετε γι' αυτό.



Το να βάλεις το πρόγραμμα να σου δείχνει πώς ρίχνει τα ζάρια έχει τη δική του χάρη. Μάλιστα, σε βοηθά να καταλαβαίνεις περισσότερο τι γίνεται με τις μάχες.

MULTIPLAYER MODE & ROGER WILCO

Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί σε multiplayer mode μέσω Internet. Απαραίτητη προϋπόθεση είναι να έχεις σύνδεση με Internet και φυσικά να διαθέτουν όλοι οι συμπαίκτες το Baldur's Gate και το TOTSC.

Το παιχνίδι συνοδεύεται από το επαναστατικό chat πρόγραμμα Roger Wilco (πιστεύω να καταλαβαίνετε από πού προέρχεται το όνομά του), το οποίο σου επιτρέπει να μιλάς κανονικά μέσω μικροφώνου ενώ παίζεις το παιχνίδι στο Internet με φίλους σου στο multiplayer mode. Μπορείς να εγκαταστήσεις το Roger Wilco ταυτόχρονα με το παιχνίδι ή και αργότερα, τρέχοντας το αρχείο roger_wilco_bg.exe από το root directory του CD του TOTSC.

ΟΙ REAL TIME ΜΑΧΕΣ & ΤΑ COMBAT SCRIPTS ΤΩΝ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

Εξετάζοντας συνολικά το παιχνίδι αλλά και το review που είχα γράψει, κατέληξα στην άποψη ότι οι real time μάχες του εμφανίζουν στην πράξη σημαντικά προβλήματα, γεγονός που ακυρώνει τα όποια άλλα θετικά στοιχεία του παιχνιδιού εμφανίζονται κατά τη διάρκεια των μαχών αυτών.

Ας πάρουμε όμως τα πράγματα με τη σειρά. Οπως είναι γνωστό, η μεγάλη αλλαγή που επέφερε η Bioware με τη μεταφορά των κανόνων των AD&D στο παιχνίδι είναι οι real time μάχες, οι οποίες αντικαθιστούν το παραδοσιακό turn based σύστημα μαχών των AD&D. Η εταιρία, προσπαθώντας να γεφυρώσει κάπως το πρόβλημα αυτό, είχε μία εντυπωσιακή ιδέα: τη δημιουργία των combat scripts των χαρακτήρων. Ετσι μπορείς να καθορίσεις σε γενικές γραμμές εκ των προτέρων τις κινήσεις ενός χαρακτήρα κατά τη διάρκεια των μαχών μέσω των έτοιμων scripts που υπάρχουν, τα οποία επιλέγεις με το Record/διαλέγεις το χαρακτήρα που θέλεις/Customize/Script. Εδώ υπάρχουν τέσσερα γενικά scripts για καθέναν από τους Cleric, Fighter, Wizard και Thief. Τα εν λόγω scripts δεν καλύπτουν όλες τις περιπτώσεις (προσωπικά θα προτιμούσα για τους μάγους ένα που να έλεγε, αφού εξαντλήσουν τα επιθετικά spells τους, να περάσουν στη χρήση των missile όπλων που έχουν και, αφού εξαντληθούν και αυτά, να περάσουν στις melle μάχες ΜΟΝΟ αν έχουν ένα αντίστοιχο όπλο, αλλιώς να κρατηθούν μακριά από αυτές), αλλά οπωσδήποτε βοηθούν σημαντικά το



Αυτό είναι το δωμάτιο στο Jovial Juggler Inn, όπου μπορείς να αποθηκεύεις τα πράγματά σου με ασφάλεια.

χρήστη στην εξέλιξη των μαχών. Σε οποιοδήποτε σημείο μίας μάχης μπορείς να κάνεις PAUSE με τη spacebar, ώστε να σκεφθείς τις αντιδράσεις σου, κάτι πολύ θετικό. Εχοντας επιλέξει όλους τους χαρακτήρες μαζί, μπορείς να ξεκινήσεις πρώτος μία μάχη, κάνοντας κλικ στο icon ξίφος και εν συνεχεία κλικ το ξίφος αυτό στον εχθρό που θέλεις.



Φτάνοντας έναν χαρακτήρα στο ανώτατο επίπεδο που επιτρέπει το The Tales of the Sword Coast.

Το παιχνίδι δίνει άλλη μία δυνατότητα μέσω του Options/Game Play/Auto Pause να τσεκάρεις το End OF Roud. Ετσι, το παιχνίδι θα σταματά στο τέλος κάθε γύρου και θα περιμένει να αποφασίσεις αν θέλεις να αλλάξεις κάποια στρατηγική στη μάχη σου. Σε κάθε περίπτωση το πρόγραμμα θα περιμένει να πατήσεις τη spacebar για να συνεχίσεις το παιχνίδι ή και να μπεις στο inventory σου, οπότε το πρόγραμμα κάνει Unpause αυτόματα. Παρ' όλο που αυτή η επιλογή είναι η κατεξοχήν δυνατότητα που φέρνει τις μάχες όσο πιο κοντά στις turn based γίνεται, στην πράξη λειτουργεί μάλλον εκνευριστικά, μια και τις διακόπτει συνεχώς. Ειδικά αν αντιμετωπίζεις μία μεγάλη ομάδα εχθρών, είναι μεγάλο βάσανο και γι' αυτό δεν τη συνιστώ.


Κερδίζοντας στην τελική μάχη τον Dezkiel, από τον οποίο θα πάρεις την cloak που θέλει ο Shandalar.

Σημειώνεται ότι πριν να ξεκινήσεις το Tales of the Sword Coast μπορείς από το εισαγωγικό menu να επιλέξεις το configure και να ορίσεις τα δικά σου shortcuts για τα διάφορα spells που χρησιμοποιούν οι μάγοι σου.

Τίποτε όμως, τελικά, από όλα αυτά δεν αρκεί. Σε πάρα πολλές μάχες δεν προλάβαινα με τίποτα να επιλέξω ποια ακριβώς spells ήθελα να κάνουν ο κληρικός ή ο μάγος μου. Οι real time μάχες ευνοούν τη χρήση τόξων, slings κ.λπ., μια και χτυπάς από μακριά τον εχθρό και τον σκοτώνεις ενώ αυτός προσπαθεί να σε πλησιάσει, μετατρέποντας έτσι στην πράξη σχεδόν όλους τους χαρακτήρες σε Rangers! Σε πολλές μάχες ήθελα να καθορίσω οι χαρακτήρες να κάνουν κάτι άλλο, ωστόσο ήταν αδύνατο για διάφορους λόγους. Το πιο εκνευριστικό ήταν στην περίπτωση που εμφανίζονται οι διάλογοι και για να φύγουν, πρέπει να κάνεις κλικ στο End of Conversation, έχοντας χάσει έτσι τον προσανατολισμό σου αλλά και τη δυνατότητα στιγμιαίας αντίδρασής σου. Φυσικά, εννοείται ότι στις περισσότερες μάχες πρέπει να έχεις το Party AI στο Off (είναι το πιο αριστερό icon ακριβώς κάτω από τα πορτρέτα των χαρακτήρων στην αριστερή μεριά της οθόνης).

Ετσι, τελικά καταλήγω στο συμπέρασμα ότι, όσο και αν η engine του παιχνιδιού χειρίζεται πολύ καλά τη γενική εικόνα των μαχών, θα προτιμούσα να είχε turn based μάχες ή να σου έδινε τη δυνατότητα να διαλέγεις τι θέλεις, turn based ή real time μάχη, όπως ακριβώς και το Might & Magic 6.

Συνολικά, πάντως, έχοντας βάλει κάποιο script σε κάθε χαρακτήρα, (αλλιώς οι σημαντικές μάχες δεν βγαίνουν με τίποτα) θα κατορθώσεις να κερδίσεις τις μάχες, έστω και αν αυτό σημαίνει ότι μπορεί να κάνεις 6-7 φορές Load μία προηγούμενη θέση μέχρι να επιτύχεις το επιθυμητό αποτέλεσμα. Φυσικά, αυτό δεν είναι ό,τι καλύτερο μπορεί να τύχει σε έναν παίκτη, αλλά δεν γίνεται αλλιώς.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

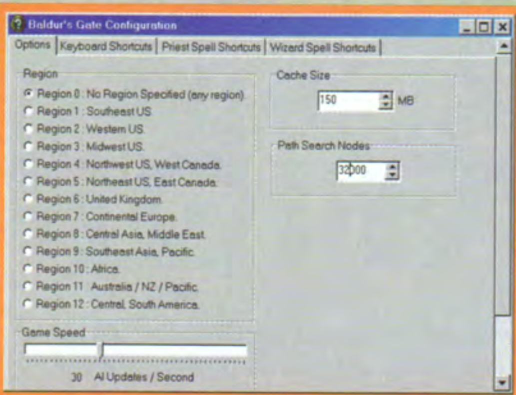
Τα γραφικά του παιχνιδιού, η αναπαράσταση των χώρων, γενικά αυτό που αποκαλείται "χλωρίδα και πανίδα" του παιχνιδιού είναι ίσως το στοιχείο που προξενεί τη μεγαλύτερη εντύπωση σε όποιον δει το TOTSC για πρώτη φορά. Σίγουρα φέρνει επανάσταση στα μέχρι τώρα δεδομένα του χώρου, μια και από εδώ και πέρα τα CRPGs είναι υποχρεωμένα να το συναγωνιστούν άμεσα στον τομέα αυτό. Και όλα αυτά χωρίς να απαιτείται κάποια ειδική 3D accelerator κάρτα γραφικών. Επί ώρες παρακολουθούσα τα ειδικά εφέ ή τη μορφή που παίρνουν τα spells των κληρικών και των μάγων. Αγγίζει το τέλειο στον τομέα αυτό, στον οποίο έδειχναν να υστερούν μέχρι τώρα τα CRPGs.

Ο ήχος του παιχνιδιού είναι εξίσου υπέροχος. Τα ηχητικά εφέ είναι πολύ καλά, η background μουσική ενδιαφέρουσα όπως και το speech των χαρακτήρων. Αξιοσημείωτο είναι το ότι μπορείς μέσω των επιλογών RECORD/CUSTOMIZE/SOUNDS να διαλέξεις τι speech set θέλεις για το βασικό χαρακτήρα σου.


Η τακτική που σας συνιστώ για να κερδίσετε εύκολα την πρώτη σημαντική μάχη του παιχνιδιού. Κρατήστε όλους τους χαρακτήρες σας σε αυτό το δωμάτιο και, κινώντας μόνο έναν, τραβήξτε έναν-έναν τους τρεις εχθρούς σας εδώ, ώστε όλοι μαζί να τους σκοτώσετε εύκολα.

MULTIPLAYER

Η πιο σημαντική αλλαγή που προσφέρει το TOTSC στη multiplayer λειτουργία του είναι ότι αποκαθιστά σημαντικά την ισορροπία ανάμεσα στους χαρακτήρες κατά τη δράση του παιχνιδιού. Το Baldur's Gate, στη multiplayer εκδοχή του, είχε κατηγορηθεί ότι μία ομάδα από 6 πολεμιστές, έχοντας στην κατοχή της αρκετά Healing potions, μπορούσε να νικά τους πάντες, κάτι που δεν συμβαδίζει με τις γενικές αρχές των AD&D. Αυτό αλλάζει δραματικά στις αποστολές του TOTSC, όπου μία ομάδα, για να νικήσει, πρέπει να διαθέτει ισχυρές μαγικές και άλλες δυνατότητες.



Από το Configure στο εισαγωγικού μενού του παιχνιδιού μπορείς να ρυθμίσεις το Path Search Nodes στο μάξιμουμ, ώστε να βελτιώσεις κάπως το Path Finding αλλά και τα shortcuts των spells των μάγων σου.

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ ΣΥΝΕΧΕΙΑ

Μπορεί στο Tales of the Sword Coast να έχουν γίνει μερικές βελτιώσεις στο χειρισμό και το γενικότερο interface, ωστόσο εξακολουθούν να υπάρχουν μερικά ενοχλητικά προβλήματα. Δύο από αυτά τα θεωρώ ως τα πιο σημαντικά.

Το πρώτο είναι η καθυστέρηση που εμφανίζεται από ένα σημείο και μετά όταν κάνεις Load ή Save. Η καθυστέρηση αυτή είναι σημαντική και μερικές φορές αποδεικνύεται πολύ εκνευριστική, ιδίως αν χρειαστεί, για να κερδίσεις μία μάχη, να κάνεις 5-6 φορές Load ή Save ύστερα από μία καθοριστική νίκη. Αυτό που τυχαία ανακάλυψα είναι ότι αν, προτού ξεκινήσεις κάθε παιχνίδι, κάνεις speedisk, τότε η καθυστέρηση στα Save/Load εξαφανίζεται τελείως. Χρειάζεται προσοχή γιατί αν κάνεις speedisk, παίξεις λίγο, κάνεις Quit και θελήσεις να ξαναρχίσεις, έστω και αν έχουν περάσει μόνο μερικά λεπτά, πρέπει να ξανακάνεις speedisk πριν από τη νέα προσπάθεια. Η διαδικασία αυτή καθ' εαυτή του speedisk και χρονοβόρα είναι και κουραστική, αλλά -πιστέψτε με- θα σας γλιτώσει από πολύ μεγάλη ταλαιπωρία κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Το δεύτερο έχει να κάνει με το περίφημο AI των χαρακτήρων σου και ειδικότερα με την path-finding ικανότητά τους. Το τελευταίο patch του παιχνιδιού (έκδοση 1.1.4315), αλλά και το Tales of the Sword Coast πολύ περισσότερο, υποσχόταν ότι θα βελτίωναν σημαντικά το πρόβλημα που υπάρχει σε αρκετά σημεία του παιχνιδιού με τους χαρακτήρες, οι οποίοι για διάφορους λόγους δεν πάνε τελικά εκεί όπου τους υποδεικνύεις. Ε, λοιπόν, ό,τι και να ισχυρίζεται η εταιρία το πρόβλημα παραμένει, εκτός αν πειράξεις το Path Search Nodes που προανέφερα. Οι χαρακτήρες εξακολουθούν να κολλάνε πάνω σε άλλους σε γωνίες ή να μπλοκάρονται από λίμνες ή ποτάμια κ.λπ., μια και ακολουθούν ευθεία γραμμή και δεν κάνουν το γύρο των ποταμών ή των λιμνών αυτών. Το ίδιο πρόβλημα υπάρχει και όταν θέλεις να κάνεις healing σε κάποιον χαρακτήρα. Για να το κάνει ο κληρικός, πρέπει να πάει ακριβώς δίπλα στο χαρακτήρα που θέλει να γιατρέψει, ωστόσο κάποιος τον εμποδίζει. Ετσι, απλώς δεν κάνει heal. Σκέψου όμως το πρόβλημα αυτό σε κάποια σημαντική μάχη...

Τέλος, επισημαίνω ότι μερικές φορές το παιχνίδι έκανε αδικαιολόγητα crashes, ιδίως όταν προσπαθούσα να μπω σε κάποια κτίρια, και με πέταγε στο DOS... εεε! στα Windows ήθελα να πω.

ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΕΚΤΙΜΗΣΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



Το add-on προσθέτει στα saves που έχεις κάνει ένα ειδικό save για να ξεκινήσεις αμέσως, αν θέλεις, να παίξεις τις νέες τοποθεσίες του TOTSC.

Επειτα από απαιτήσεις αρκετών φίλων του περιοδικού, θα επαναλάβω τις εντυπώσεις μου για το παιχνίδι, όπως είχα υποσχεθεί και στο σχετικό review στο τεύχος Φεβρουαρίου.

Πρόκειται για ένα από τα καλύτερα παιχνίδια που έχουν εμφανιστεί στο χώρο των υπολογιστών, παρά τα όποια προβλήματα εμφανίζει, κυρίως λόγω των real time μαχών του. Σίγουρα είναι το RPG που καθορίζει σε σημαντικό βαθμό τις μελλοντικές εξελίξεις στο χώρο, μια και θέτει νέα δεδομένα. Φυσικά, πρέπει να σημειώσουμε ότι η Interplay έχει -προς το παρόν- τα αποκλειστικά δικαιώματα των κανόνων και των κόσμων των AD&D της TSR, γεγονός που δεν επιτρέπει σε κάποια άλλη εταιρία να την ανταγωνιστεί ευθέως. Το συνιστώ σε όλους ανεπιφύλακτα. Εχει τα καλύτερα γραφικά που έχω δει σε



Φτάνοντας στο Durgla's Tower, την τρίτη σημαντική τοποθεσία που προσθέτει το The Tales of the Sword Coast.

RPG και διαθέτει τη μεγαλύτερη ποικιλία υποαποστολών, οι οποίες έχουν διαφορετική εξέλιξη ανάλογα με τους χαρακτήρες που έχεις διαλέξει. Αυτό σημαίνει εξαιρετικά πλούσια δράση, της οποίας τα μυστικά δύσκολα θα μπορέσεις να αποκρυπτογράφησεις.

Ισως το πιο σημαντικό πλεονέκτημά του έγκειται στο ότι πρόκειται για ένα εξαιρετικά εθιστικό παιχνίδι που θα προσφέρει πάρα πολλές ώρες μοναδικής ψυχαγωγίας.

Το 90% που έχω βάλει στη βαθμολογία αφορά στο Tales of the Sword Coast αυτό καθ' εαυτό και όχι το Baldur's Gate συνολικά. Η βαθμολογία μου συνολικά για το Baldur's Gate μαζί με το Tales of the Sword Coast, ως ενιαίο παιχνίδι, είναι 97%.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	97
ΗΧΟΣ	95
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΔΡΑΣΗ	90

90



Ισως το καλύτερο RPG της χρονιάς και οπωσδήποτε ένα παιχνίδι που πρέπει να δει ο καθένας. Το Tales of the Sword Coast προσφέρει στους φίλους του ακόμη πιο πολλή δράση με νέες τοποθεσίες, επιπλέον αποστολές και πολύ ενδιαφέρον φινάλε.

BIRTH OF THE FEDERATION

Οταν πριν από 35 χρόνια στην αμερικανική τηλεόραση εμφανίστηκε μια πρωτοποριακή σειρά επιστημονικής φαντασίας που έδινε προβάδισμα στο σενάριο και τις σχέσεις των χαρακτήρων αντί για τα ειδικά εφέ, κανείς δεν μπορούσε να φανταστεί την απήχηση που θα είχε μακροχρόνια. Σήμερα έπειτα από εκατοντάδες τηλεοπτικά επεισόδια, εκατομμύρια φανατικούς οπαδούς και πολλές κινηματογραφικές επιτυχίες, στο πάνθεον του Star Trek έρχεται να προστεθεί ακόμα ένα παιχνίδι.

του Νίκου "borg" Κροντηρά

ΕΤΑΙΡΙΑ
MICROPROSE
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 133MHz, 16MB RAM, 4x CD-ROM, DirectX συμβατή κάρτα ήχου

Απ' ό,τι φαίνεται τα πάντα μπορούν να γίνουν παιχνίδι στρατηγικής, ειδικά αν υπάρχει μεγάλο background και πλούσιο υλικό, ώστε οι προγραμματιστές και σχεδιαστές να μην κουραστούν και πολύ να βρουν νέες ιδέες. Είναι προφανές ότι αυτό ακριβώς έκαναν οι κατασκευαστές του Birth of the Federation, οι οποίοι μάλιστα δεν είναι τυχαίοι... Ολόκληρη Microprose, με αξέχαστες επιτυχίες όπως τα Pirates και Civilization. Βυθίστηκαν, λοιπόν, ξαφνικά στον κόσμο του Star Trek, είδαν όλα τα επεισόδια -παλιά και νέα- και έκλεψαν ιδέες. Υστερα άπλωσαν έναν στρατηγικό χάρτη που αναπαριστά ολόκληρο γαλαξία, τον χώρισαν σε κουτάκια, καθένα από τα οποία χρησιμεύει για να μετρώνται οι κινήσεις και να περιορίζονται οι ενέργειες που μπορούν να γίνουν κατά περίπτωση, οι οποίες ολοκληρώνονται μέσα σε συγκεκριμένους γύρους καθώς το game δεν είναι πραγματικού χρόνου.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Το gameplay καλούνται να στηρίξουν οι πέντε κύριες αυτοκρατορίες: οι Klingon, Cardassians, Ομοσπονδία των Γήινων, Romulans και Ferengis καθώς επίσης πολλές άλλες μικρότερες φυλές. Ο παίκτης μπορεί να διαλέξει με ποια από αυτές θέλει να παίξει, ενώ τις μικρότερες φυλές θα συναντήσετε μόνο αν έχετε κάνει την ανάλογη επιλογή στο κεντρικό μενού.

Ευτυχώς, οι κατασκευαστές δεν έδειξαν ιδιαίτερη προτίμηση σε κάποια αυτοκρατορία και έτσι επικρατεί δικαιοσύνη σε επίπεδο gameplay. Καμία δεν διαθέτει το πλεονέκτημα εκείνο που την καθιστά εξαρχής ακαταμάχητη. Μπορεί οι Romulans να έχουν καλυμμένα σκάφη και οι Ομοσπονδιακοί τα βαρύτερα dreadnaughts, ωστόσο αν ο αντίπαλος παίζει εξυπνότερα, τίποτα δεν τους σώζει. Στις επιλογές του αρχικού μενού ο παίκτης μπορεί να κλέψει και να στρέψει το παιχνίδι προς τη μεριά του με την επιλογή του επιπέδου ανάπτυξης του πολιτισμού μιας αυτοκρατορίας, η οποία κάνει τη διαφορά.

Εχοντας παίξει και με τους 5 πρωταγωνιστές και έπειτα από μερικές χιλιάδες γύρους και πολλές ώρες gameplay, μπορώ να πω ότι οι διαφορές ανάμεσα στις αυτοκρατορίες δεν είναι ουσιαστικές. Αλλάζει, για παράδειγμα, η σχεδίαση του μενού, με άλλα χρώματα και σχήματα που εκφράζουν κάθε φυλή,



Η δημιουργία νέων αποικιών είναι κρίσιμη για την εξάπλωση της αυτοκρατορίας σας και την οικονομική σας άνθηση.

διαφορετική μορφή στα χτίσματα και φυσικά τα διαστημόπλοια, τα οποία προσφέρουν τις σημαντικότερες διαφορές, τόσο σε ισχύ όσο και σε ασπίδες και εμφάνιση. Επίσης, υπάρχουν πρόσθετες, μικρές λεπτομέρειες όπως ο τρόπος που επηρεάζεται το ηθικό κάθε πλευράς και το πώς αντιδρά στις επιτυχίες και τις αποτυχίες σε στρατιωτικό επίπεδο.

Στόχος σας φυσικά η νίκη, η οποία έρχεται με την κυριαρχία των δυνάμεών σας στον εκάστοτε γαλαξία. Μπορείτε επίσης να καθορίσετε μια παραλλαγή και να νικά-



Το αρχικό μενού του παιχνιδιού μάς δίνει μια ιδέα για το πώς διεξάγεται ο χειρισμός. Οπως βλέπετε, έχουμε ήδη "κλέψει" βάζοντας τους Ομοσπονδιακούς κατά τέσσερα επίπεδα μπροστά από τους άλλους!

τε εξουδετερώνοντας μόνο τους θανάσιμους εχθρούς της αυτοκρατορίας σας όπως αυτοί καθορίζονται στο manual.

Η επέκταση στο διάστημα γίνεται με την εξερεύνηση, τον αποικισμό και την κατάκτηση. Ξεκινάτε, για παράδειγμα, στο ένα άκρο του γαλαξία με μερικά μόνο "ορατά" ηλιακά συστήματα γύρω από το μητρικό πλανήτη σας. Αν θέλετε να μάθετε τι άλλο υπάρχει λίγο πιο πέρα, πριν αυτό το "κάτι" να μάθει πρώτο για εσάς, πρέπει να κατασκευάσετε ερευνητικά σκάφη τα οποία μπορούν να πάνε σχεδόν οπουδήποτε. Αφού κάνουν τις βόλτες τους και αποφασίσετε ποιο ηλιακό σύστημα σας αρέσει, κατασκευάζετε ένα μεταγωγικό, το οποίο είναι προικισμένο με πολλές απίθανες λειτουργίες. Για παράδειγμα, φτάνετε στο ηλιακό σύστημα και βλέπετε ότι κανένας από τους 7 πλανήτες του δεν είναι κατοικήσιμος! Αντί να αρχίσετε τα "ωχ, εξωγήινη μανούλα μου, τι κάνω τώρα, ποιος τον ακούει τον αρχισυντάκτη", επιλέγετε τη δυνατότητα terraforming, με την οποία μέσα σε μερικούς γύρους ή ακόμα και σε μόνο έναν -αν είναι μικρός- μετατρέπεται ο πλανήτης σε επίγειο παράδεισο. Αφού ολοκληρώσετε αυτή τη διεργασία σε όσους πλανήτες θέλετε, ξεκινάτε με την εντολή colonize την αποικιακή δραστηριότητά σας. Συγχαρητήρια! Μόλις αποκτήσατε έναν καινούριο πλανήτη και όλοι είναι χαρούμενοι στην αυτοκρατορία.

ΠΟΝΑΕΙ ΠΑΝΤΑ Η ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ

Αφού ξυπνήσετε το άλλο πρωί από το τρελό μεθύσι και το γλέντι, θα δείτε ότι μια νέα αποικία είναι ένας νέος μπελάς! Εκεί θα αρχίσουν οι "εξωγήινοι" σας να πολλαπλασιάζονται, να ζητούν τρόφιμα, ενέργεια και βιομηχανικές εγκαταστάσεις ώστε να μπορούν να ευδοκιμήσουν και να συμβάλουν στη στρατιωτική δύναμή σας, οπότε χρειάζονται την αρωγή σας. Μέσα λοιπόν στους επόμενους γύρους πρέπει να φροντίσετε να έχουν κατασκευάσει (αν δείτε ότι αυτό αργεί, μπορείτε πάντα να αγοράσετε) τα πρώτα απαραίτητα κτίρια, για να αναπτυχθεί η αποικία σας ομαλά και να είναι ικανοποιημένοι οι κάτοικοί της. Σε κάθε γύρο, ανάλογα με το αν έχετε επιτρέψει ή όχι τα τυχαία γεγονότα, μπορεί να υπάρξουν φυσικές καταστροφές, τρομοκρατικές επιθέσεις που θα μειώσουν την παραγωγική δύναμη της αποικίας ή θα ρίξουν την παραγωγή τροφίμων και θα πεινάσει ο λαός! Για να μην αρχίσουν να φωνάζουν "πέσε να σε φάμε", καλό είναι ανά τακτά χρονικά διαστήματα να ελέγχετε την κατάσταση των αποικιών σας και ιδίως το επίπεδο της ενέργειας και των τροφίμων. Φυσικά, αν παίζετε παιχνίδι με μεγάλο γαλαξία και έχετε καμιά 100 τη αποικίες... αλίμονό σας! Πρέπει να είναι κάποιος πολύ οπαδός της στρατηγικής, για να αντέξει αυτή την ταλαιπωρία.

FLY HIGH, TOUCH THE SKY

Μερικά από τα σημαντικότερα διαστημόπλοια που θα συναντήσετε:

CARDASIANS



FERENGIS



KLINGONS

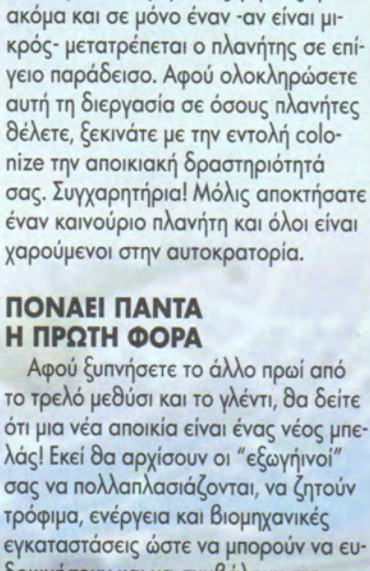


ROMULANS

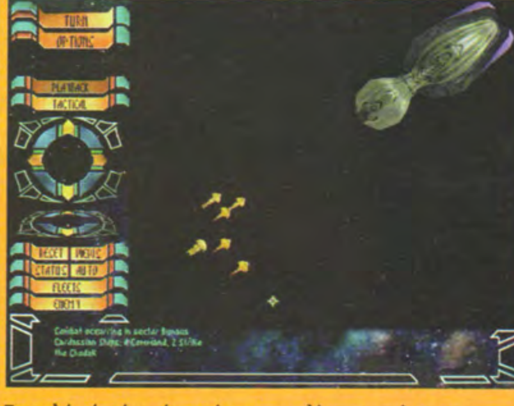


FEDERATION





Συγγνώμη, καπετάνιε, αλλά σε αυτό το παιχνίδι δεν υπάρχει θέση για σένα.



Τα καλά νέα είναι ότι υπάρχει ποικιλία στα σκάφη που παίρνουν μέρος στη μάχη. Τα άσχημα νέα είναι ότι ελέγχετε τους μικρούς στα αριστερά!

Η ΛΕΞΗ ΠΟΥ ΚΕΡΔΙΖΕΙ ΕΙΝΑΙ...

Στρατηγική! Μάλιστα, κύριοι, δεν υπάρχει περίπτωση να νικήσετε τους αντιπάλους σας στο Birth of the Federation παρά μόνο αν έχετε ένα καλά οργανωμένο σχέδιο στρατηγικής εξάπλωσης και διαχείρισης πόρων και διαστημόπλοιων.

Τη στρατηγική διευκολύνει (αλλά ταυτόχρονα περιορίζει) το μενού χειρισμού. Από την αρχική οθόνη μέχρι την παραμικρή λεπτομέρεια το παιχνίδι χρησιμοποιεί ξεχωριστές οθόνες με απλά εικονίδια, τα οποία επιλέγετε για να κάνετε μια ενέργεια. Κάνετε κλικ το δεξιό πλήκτρο του mouse, επιλέγετε, ξανά κλικ, ξανά και ξανά και ύστερα διαλέγετε το πλήκτρο της ολοκλήρωσης του γύρου, ώστε ο αντίπαλός σας να παίξει κι αυτός με τη σειρά του.

Οι τομείς στους οποίους πρέπει να δώσετε μεγαλύτερη βαρύτητα είναι η κατασκευή διαστημόπλοιων, η δημιουργία αμυντικών συστημάτων, η εξασφάλιση τροφής, ο αποικισμός του διαστήματος, το εμπόριο, οι διπλωματικές σχέσεις, η έρευνα και η ανάπτυξη νέας τεχνολογίας αλλά και η κατασκοπία. Υπάρχουν μερικοί τομείς που είναι σπουδαιότεροι από τους άλλους, ανάλογα με την αυτοκρατορία που παίζετε και την ιδιοσυγκρασία των εκατομμυρίων ατόμων που την αποτελούν. Ας δούμε μερικούς από αυτούς.

Τεχνολογία: το όπιο των λαών

Η έρευνα για νέα τεχνολογία μπορεί να αποβεί σημαντική, γιατί θα σας δώσει πλεονεκτήματα στην πιο ταχεία ανάπτυξή σας από τους αντιπάλους σας. Μπορείτε να βελτιώσετε τη βιοτεχνολογία, τους υπολογιστές, την ενέργεια, τα όπλα, την κατασκευή (δηλαδή μπορείτε να τελειώνετε τα σκάφη σας σε λιγότερους γύρους από τους αντιπάλους σας) και την προώθηση των σκαφών. Μέσα από ένα απλό μενού μπορείτε να διαλέξετε ποιον από όλους τους τομείς θέλετε να εξελίξετε ή απλώς να τους αφήσετε όλους να εξελιχθούν ταυτόχρονα αλλά πολύ πιο αργά.

Διπλωματία: ο εχθρός του εχθρού μου

"Ferengi, Ομοσπονδία, συμμαχία"... θα φώναζαν τα παιδάκια στο μέλλον. Η διπλωματία παίζει σημαντικό ρόλο στο παιχνίδι. Μέσω αυτής θα καταφέρετε να συνάψετε τις φιλικές σχέσεις που θα επιτρέψουν στους πλανήτες σας να έχουν εμπορικές συναλλαγές με άλλους πολιτισμούς και έτσι να μαζέψετε το χρήμα που χρειάζεστε για να ολοκληρώσετε τα επεκτατικά σχέδιά σας. Με τον ίδιο τρόπο, μόλις μπείτε σε πόλεμο με μια άλλη αυτοκρατορία, θα δείτε τους εμπορικούς δρόμους που με τόσο κόπο δημιουργήσατε να εξαφανίζονται!

Οι μικρές φυλές που έχουν στην κατοχή τους ένα μόνο ηλιακό σύστημα μπορούν συχνά να αποτελέσουν πολύτιμους συμμάχους. Για παράδειγμα, παίζοντας με την Ομοσπονδία ήταν σχετικά εύκολο να κλείσω συμμαχία με τους Volcans των οποίων τα σκάφη σε μερικές μάχες αποδείχτηκαν πολύτιμοι σύμμαχοι και μου έδωσαν το χρόνο να αναπτύξω αλλού τις δυνάμεις μου. Πάντως, τα πράγματα είναι αρκετά πολύπλοκα καθώς θα χρειαστεί να μάθετε ποιος είναι εχθρός ποιου,

ΟΛΕΣ ΟΙ ΦΥΛΕΣ

...δηλαδή τα χαρακτηριστικά των πέντε αυτοκρατοριών συνοπτικά:



United federation of Planets
Οι γήινοι πάντα διάλεγαν πομπώδη ονόματα για τις συμμαχίες τους. Πρόκειται για την ομάδα της οποίας τα κατορθώματα έχουμε παρακολουθήσει στην τηλεόραση και τον κινηματογράφο. Εχει ως επίκεντρό της τη Γη, προσπαθεί να έχει ειρηνικές σχέσεις με τους άλλους πολιτισμούς και ενδιαφέρεται για επιστημονική γνώση και εξερεύνηση του διαστήματος.



Ferengi Alliance
Είναι μια καθαρά καπιταλιστική οικονομική δύναμη στο γαλαξία που έχει όμως την ικανότητα να παράγει αρκετά ισχυρά διαστημόπλοια. Μην προσπαθήσετε να τους κάνετε πολεμιστές.



Cardassian Union
Διεξάγουν συνεχείς πολέμους με σκοπό την κατάκτηση άλλων φυλών, προσέχοντας μην τους προκαλέσουν κάποιο πρόβλημα στο μέλλον. Η στρατιωτική ιεραρχία και η ικανότητά τους στην κατασκοπία τούς κάνει ισχυρούς αντιπάλους.



Klingon Empire
Τίποτα περισσότερο απ' όσα ξέρουμε από την τηλεοπτική σειρά. Πολεμική φυλή, η οποία τουλάχιστον σπάνια θα σας φερθεί ύπουλα στη διπλωματία, αλλά τα διαστημόπλοιά τους, όταν είναι σε σμήνος, είναι θανατηφόρα.



Romulan Star Empire
Οι τύποι είναι μυστήριοι. Θέλουν την ησυχία τους και την απομόνωσή τους και την πετυχαίνουν με τη στρατιωτική ισχύ και την κατασκοπία τους. Ολα τα σκάφη τους διαθέτουν ικανότητα να γίνονται αόρατα από το ξεκίνημα του παιχνιδιού.

TO BIRTH OF THE FEDERATION ΣΤΟ INTERNET



Στη διεύθυνση www.microprose.com/gamesdesign/bof/ μπορείτε να δείτε το εξαιρετικό site του παιχνιδιού που δίνει πληροφορίες για τις αυτοκρατορίες και τον τρόπο με τον οποίο μπορείτε να παίξετε, κάνει μια παρουσίαση των διαστημόπλοιων και σας παραπέμπει σε μερικά από τα άπειρα links που ασχολούνται με τον κόσμο του Star Trek.



Ακόμα και οι μικρότερες φυλές του γαλαξία παίζουν σημαντικό ρόλο στην εξέλιξή του.

ποιος σας συμπαθεί, ποιον μπορείτε να δωροδοκήσετε και ποιος μπορεί πραγματικά να σας βοηθήσει. Γιατί η ωφέλεια από μία συμμαχία δεν είναι πάντα στρατιωτική. Μια φυλή με υψηλό δείκτη νοημοσύνης μπορεί να σας βοηθήσει να ανέβετε πιο γρήγορα τεχνολογικό επίπεδο.

Ο εκφοβισμός είναι επίσης μια μορφή διπλωματίας. Μπορείτε να ζητήσετε ή καλύτερα να απαιτήσετε από τους αντιπάλους σας να σας καταβάλουν κάποιο χρηματικό ποσό για να μην τους κηρύξετε πόλεμο. Μία απειλή που είναι πιο έντονη, όταν έχετε εγκαταστήσει πάνω από ένα ηλιακό σύστημα καμιά δεκαριά βαριά καταδρομικά! Βεβαίως, δεν ξέρω αν φταίει η τεχνητή νοημοσύνη του παιχνιδιού ή η ανικανότητά μου στις δημόσιες σχέσεις, αλλά 9 στις 10 φορές έπαιρνα αρνητικές απαντήσεις στις απειλές μου!



Η εισβολή στο εχθρικό ηλιακό σύστημα ήταν επιτυχής.

ΜΑΧΕΣ: ΜΑΓΚΕΣ, ΠΙΑΣΤΕ ΤΑ ΓΕΦΥΡΙΑ

Οι μάχες είναι ένα σημείο αμφιλεγόμενο στο παιχνίδι. Καταρχήν, όλα γίνονται στο διάστημα και το διάστημα από την εποχή του Wing Commander σημαίνει ένα πράγμα: 3D γραφικά. Είναι αλήθεια ότι οι μάχες του Birth of the Federation είναι αρκετά πωρωτικές, παρ' όλο που δεν είναι real time. Απλώς εισάγετε τις εντολές σας σε κάθε σκάφος ή σε ολόκληρο το γκρουπ σκαφών και μετά πατάτε turn για να εκτελεστούν. Αυτό που κάνει τα πράγματα ακόμα πιο εθιστικά είναι κατά βάση το ετερόκλιτο των διαστημικών σχηματισμών και η ποικιλία των διαστημόπλοιων που μπορεί να συναντηθούν στο διάστημα. Μερικές φορές επίσης έχει ενδιαφέρον να παρακολουθήσει κάποιος τον τρόπο με τον οποίο θα αντιδράσουν οι αντίπαλοί του. Ως κατασκευές, τα διαστημόπλοια στηρίζονται φυσικά σε όσα έχουμε δει στον κινηματογράφο και τις τηλεοπτικές σειρές του Star Trek. Ιδιαίτερα ενδιαφέρουσες γίνονται οι μάχες, όταν από τη μία μεριά υπάρχουν μεγάλα διαστημόπλοια ή αστρικές βάσεις και από την άλλη περισσότερα αλλά μικρότερα σκάφη. Καμία μάχη σχεδόν δεν μοιάζει με τις άλλες και καθώς υπάρχει πάντα αβεβαιότητα ανεβαίνει η αδρεναλίνη του παίκτη.

Ομως, εκτός από τις διαστημικές μάχες που κατά 50% κρίνουν την έκβαση του παιχνιδιού, υπάρχουν και οι επιθέσεις σε ένα ηλιακό σύστημα. Για να κάνετε κάτι τέτοιο, στέλνετε τα σκάφη στο τετραγωνάκι του χάρτη όπου βρίσκεται το αντίπαλο ηλιακό σύστημα να χτυπήσουν αλύπητα τον πληθυσμό (όπως έκαναν οι ΝΑΤΟϊκοί στη Σερβία!), μέχρι όλοι να πέσουν νεκροί, προκειμένου να μπορέσετε να αποικίσετε το μέρος, ή στέλνετε νωρίτερα ένα αποβατικό σώμα να κατακτήσει τους πλανήτες. Και οι δύο στρατηγικές έχουν πλεονεκτήματα: Η κατάκτηση ενός πλανήτη με έτοιμες εγκαταστάσεις (όσες τουλάχιστον έχουν επιβιώσει από τους βομβαρδισμούς) είναι ένα άμεσο οικονομικό πλεονέκτημα, αλλά αυτό σημαίνει ότι διατηρείται ο αρχικός πληθυσμός του, που μπορεί κάποια στιγμή να επαναστατήσει εναντίον σας.

Εκτός από τους αντιπάλους που ξέρετε ότι θα συναντήσετε, υπάρχουν κάποια άλλα σκάφη και όντα που κινούνται στο διάστημα και μπορούν να δημιουργήσουν πραγματικό πανικό και απόλυτη καταστροφή. Υπάρχουν εξωγήινες μορφές ζωής και πειρατικά διαστημόπλοια που θα χρειαστεί να νικηθούν από 5 σκάφη σας. Αν είστε πολύ άτυχοι -και δυστυχώς αρκετές φορές κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού με εκατοντάδες γύρους θα σταθείτε άτυχοι- θα δείτε να εμφανίζονται και τα διαστημόπλοια-κύβοι των Borg... Αυτό είναι ό,τι χειρότερο μπορεί να σας συμβεί. Επιλέξτε τουλάχιστον 20 διαστημόπλοια για να τους επιτεθείτε, αλλιώς δεν έχετε καμία ελπίδα. Αυτά τα τυχαία γεγονότα, ακόμα κι αν είναι δυσάρεστα, προσθέτουν ποικιλία στη ρουτίνα του gameplay.

Δυστυχώς, όπως πολλά πράγματα σε αυτό το παιχνίδι έτσι και οι μάχες δεν είναι ολοκληρωμένες. Μια επίθεση στο έδαφος σε στιλ C&C πιστεύω θα έδινε στο game την πιθανότητα να γίνει ένα από τα κλασικά του είδους του. Δυστυχώς, όμως, παραμένει μετριότητα.

Ο,ΤΙ ΛΑΜΠΕΙ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ DILITHIUM

Παρά τις απίστευτες δυνατότητες των σύγχρονων υπολογιστών, το πρόγραμμα θα μπορούσαμε άνετα να το είχαμε δει πριν από 10 χρόνια στην Amiga (άντε να μην πω και στον Atari και το ξεφτιλίσω εντελώς!). Ειδικά αν παίξετε με την επιλογή για αυτόματες μάχες, εμφανίζονται στατικές οθόνες επί στατικών οθονών και μάλιστα χωρίς ποικιλία. Την κατάσταση σώζουν οι 3D μάχες με το ομαλό scaling και την καλή κίνηση. Τίποτα περισσότερο καθώς και τα βιντεάκια είναι αμελητέα. Ο ήχος είναι σε καλύτερη κατάσταση, με ατμοσφαιρική μουσική, ανάλογα με την αυτοκρατορία που διαλέγετε και την κατάσταση στην οποία εμπλέκεστε, συμπαθητικά εφέ των όπλων και των εκρήξεων καθώς και μέτριες φωνές των ηθοποιών που έκαναν τους διάλογους. PC

BIRTH OF THE CHEATS

Μερικά κόλπα για να κυριαρχήσετε ευκολότερα στο γαλαξία: Ξεκινήστε το παιχνίδι από τη γραμμή εντολών του DOS γράφοντας c:\botf\trek.exe -Mudd και ενώ παίζετε θα μπορείτε να κάνετε τα ακόλουθα:

F9	100% research points
F10	10.000 credits
F11	Πλήρης χάρτης

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	70
ΗΧΟΣ	82
GAMEPLAY	79
ΑΝΤΟΧΗ	86

81



Το παιχνίδι μπορεί να χαρακτηριστεί ως μία ευκαιρία που πήγε χαμένη. Εχει όλα τα τυπικά στοιχεία ενός σύγχρονου game στρατηγικής, με λειτουργικότητα και ευκολία χειρισμού, αλλά τίποτα που να μην έχουμε ξαναδεί στο παρελθόν. Την επόμενη φορά θέλουμε καλύτερα γραφικά, περισσότερη δράση, μάχες στο έδαφος και λιγότερους περιορισμούς στο gameplay.

SIMULATION

NASCAR revolution

Η γνωστή σε όλους Electronic Arts επιστρέφει δριμύτερη με έναν τίτλο που προσδοκεί να διώξει τη "ρετσινιά" από το όνομα NASCAR. Ενα όνομα που χρησιμοποιήθηκε από παλιά μέχρι και πρόσφατα από τη Sierra Sports με διάφορους γνωστούς τίτλους, χωρίς όμως αυτοί να κερδίζουν δάφνες. Για να δούμε αν η EA Sports τα κατάφερε με το δικό της τρόπο!

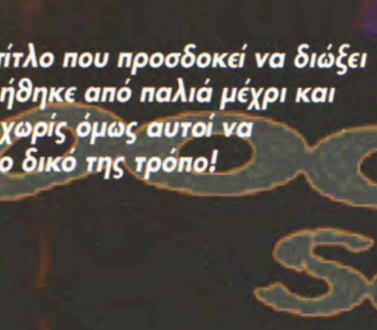
του Γιάννη Ρηγόπουλου
stoniak@compulink.gr

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Η πορεία της Electronic Arts είναι χαραγμένη εδώ και χρόνια, και σίγουρα κάθε gamer που σέβεται τον εαυτό του διαθέτει τουλάχιστον έναν τίτλο της εταιρίας στη συλλογή του. Η EA Sports, που βρίσκεται υπό τη σκέπη της "μαμάς" Electronic Arts, είναι υπεύθυνη για τη διάθεση παραγωγών αθλητικού περιεχομένου, π.χ. για τους πασίγνωστους τίτλους FIFA 99, NBA Live 99 κ.ά. Το NASCAR Racing Challenge, που παρουσιάστηκε εδώ και πάρα πολύ καιρό από την εξίσου γνωστή Sierra Sports, απέκτησε αρκετούς φίλους και πάρα πολλούς εχθρούς. Για να αναφέρω και την προσωπική άποψή μου γύρω από το θέμα, καθότι φανατικός των driving και racing simulations, το NASCAR ήταν ένα παιχνίδι που από την αρχή με απώθησε με έναν παράξενο τρόπο και δεν ασχολήθηκα περισσότερο μαζί του. Η συνέχεια της σειράς είναι γνωστή σε όλους: NASCAR Racing II, NASCAR 2: 50th Anniversary, NASCAR Racing 1999... Μήπως το NASCAR Revolution ήρθε να φέρει την πολυπόθητη επανάσταση και να ανεβάσει το όνομα NASCAR εκεί όπου του αρμόζει, κάτω από τα "φτερά" της Electronic Arts;

Σύμφωνα με τις πρώτες γραμμές στο manual του παιχνιδιού, θα δείτε ό,τι βλέπει ο οδηγός, θα ακούσετε ό,τι ακούει και θα νιώσετε ό,τι νιώθει, οδηγώντας το custom car στην πίστα με 197mph. Εσείς θα είστε βέβαια οι τελικοί κριτές για το αν η EA Sports έκανε το θαύμα της.

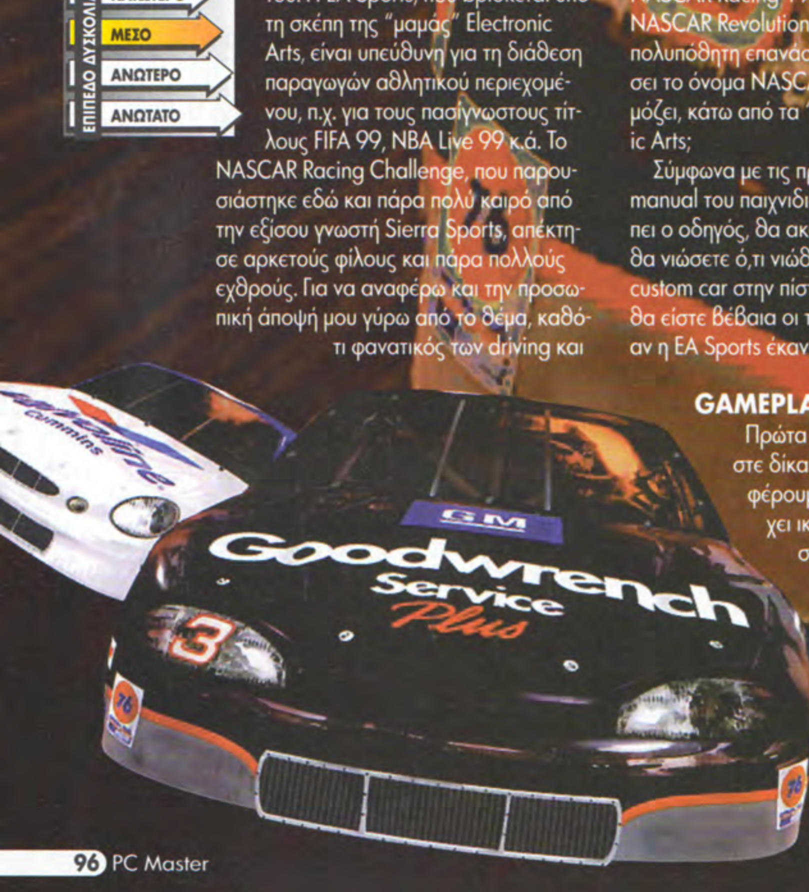
ΕΤΑΙΡΙΑ
ELECTRONIC ARTS
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Windows 95/98, Pentium 200MHz (προτεινόμενος Pentium II 266MHz), 32MB RAM, 8x CD-ROM, κάρτα ήχου συμβατή με DirectSound, 370MB ελεύθερα στον σκληρό, DirectX συμβατή 3D κάρτα γραφικών


Τελευταίος και καταϊδρωμένος!

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Πρώτα από όλα, για να είμαστε δίκαιοι θα πρέπει να αναφέρουμε ότι το παιχνίδι τρέχει ικανοποιητικά σε ένα σύστημα με επεξεργαστή Pentium II από 266 και άνω, και αυτό διότι οι απαιτήσεις του σε πόρους συστήματος είναι τεράστιες. Το Nascar Revolution έτρεξε σε ένα 350άρη Pentium II με Voodoo 2 3D επιταχυντή και κάρτα ήχου SB Live και μπορώ να υποστηρίξω, αν και προκατειλημμένος στην αρχή, πως δίνει την αίσθηση ενός πολύ προσεγμένου παιχνιδιού, τουλάχιστον στο συγκεκριμένο σύστημα.

Στο NASCAR Revolution, όπως και στους άλλους γνωστούς τίτλους, παίρνε-



τε μέρος στο μεγαλύτερο πρωτάθλημα της Αμερικής σε customized αυτοκίνητα, στο NASCAR, που είναι από τα πιο δημοφιλή πρωταθλήματα στο χώρο του μηχανοκίνητου αθλητισμού. Στο εν λόγω παιχνίδι υπάρχουν στη διάθεσή σας 31 αυτοκίνητα και οδηγοί του NASCAR και 16 επίσημες πίστες αγώνων. Οι πίστες αυτές είναι οι Atlanta, Bristol, California, Charlotte, Darlington, Indianapolis, Las Vegas, Martinsville, Michigan, North Carolina, Phoenix, Richmond, Sears, Talladega, Texas και Watkins. Ετσι λοιπόν, επιλέγετε το αυτοκίνητο που επιθυμείτε καθώς και τον οδηγό που θα σας αντιπροσωπεύσει και ξεκινάτε το πρωτάθλημα.

Αφού περάσετε το εισαγωγικό video, το οποίο σημειωτέον είναι πολύ εντυπωσιακό και υψηλής ποιότητας, όπως μας έχει συνηθίσει η EA Sports, έχετε στη διάθεσή σας το κεντρικό μενού του παιχνιδιού, όπου μπορείτε να επιλέξετε το mode που θέλετε να παίξετε, ανάμεσα στα Single Player Race για να προπονηθείτε, Championship Session για να πάρετε μέρος σε ένα από τα πρωταθλήματα του NASCAR αντιμέτωποι με τα μεγάλα ονόματα του χώρου, Multiplayer Race για να παίξετε μέσω τοπικού δικτύου (LAN), σειριακής σύνδεσης ή modem και League Play για να δημιουργήσετε το δικό σας πρωτάθλημα NASCAR.

Η αναβάθμιση της τεχνητής ευφυΐας των άλλων οδηγών δίνει ένα αίσθημα πραγματικού αγώνα στο NASCAR Revolution, ενώ το τρισδιάστατο μοντέλο και η φυσική του αυτοκινήτου υπόσχονται τις συγκινήσεις ενός αγώνα. Ομως δεν είναι ακριβώς έτσι τα πράγματα! Το αυτοκίνητο που επιλέγετε μπορεί να γίνει αρκετά δυσκίνητο, ανάλογα βέβαια με το σύστημα που διαθέτετε και το πόσα γραφικά διαχειρίζεται ταυτόχρονα κάποια δεδομένη στιγμή. Ετσι, δεν λείπουν μερικά "κοψίματα" στην κίνηση, ενώ ο έλεγχος του αυτοκινήτου συχνά είναι πολύ δύσκολος. Κατά συνέπεια, οι αντίπαλοι οδηγοί έχουν συγκριτικό πλεονέκτημα σε σχέση με σας, αφού την πλέον ακατάλληλη στιγμή μπορεί να χάσετε τον έλεγχο του αυτοκινήτου και να αγκαλιάσετε την εξωτερική μπαριέρα της πίστας, με το φρένο να είναι εντελώς ασθενικό. Τα δεδομένα βελτιώνονται ελάχιστα με τη χρήση τιμονιού αντί πληκτρολογίου. Από την άλλη, οι αντίπαλοι οδηγοί δεν κάνουν την παραμικρή προσπάθεια να αποφύγουν κάποιο ατύχημα ή να μην πέσουν επάνω σας. Τις περισσότερες φορές θα τους βρείτε να σας εμβολίζουν. Τα χτυπήματα λοιπόν θα γίνουν δεύτερη φύση για σας.

Ας έρθουμε λίγο και στη στρατηγική του παιχνιδιού. Στα pits έχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε εσείς σε τι θα επέμβουν οι μηχανικοί της ομάδας σας. Αυτό πραγματοποιείται από ένα μενού που πρέπει να τροποποιήσετε μέσα σε μερικά δευτερόλεπτα, μέχρι να φτάσετε στο σημείο ελέγχου. Η όλη διαδικασία ήταν κάτι που δεν μου άρεσε ιδιαίτερα ως υλοποίηση. Πολύ άγχος για το τίποτα! Εκτός των άλλων ο υπολογιστής αναλάμβανε πάντα το αυτοκίνητο στην είσοδο και την έξοδο των pits και, όταν έβγαινε ξανά το αυτοκίνητο στον αγώνα, δεν ήξερα πότε ανακτώ τον έλεγχο!

Ας μην είμαστε όμως αχάριστοι. Το παιχνίδι δίνει τη δυνατότητα ρυθμίσεων διάφορων παραμέτρων του αυτοκινήτου σας, όπως ο έλεγχος τριβής, η ιπποδύναμη(!!!), οι αναρτήσεις, η ευαισθησία του τιμονιού

ΟΔΗΓΙΕΣ ΠΡΟΣ ΝΑΥΤΙΛΛΟΜΕΝΟΥΣ!

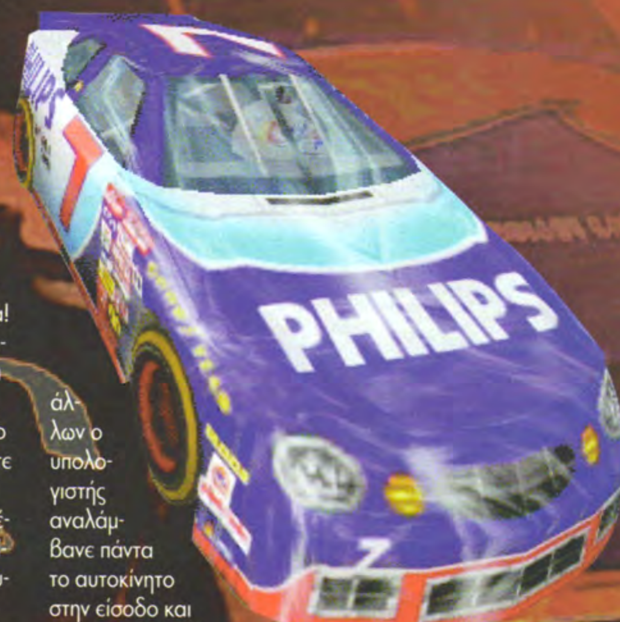
1. Τα αυτοκίνητα στο NASCAR Revolution είναι σχεδιασμένα να αντιδρούν όπως τα πραγματικά. Οι οδηγοί του υπολογιστή οδηγούν σαν πραγματικοί σε παρόμοιες συνθήκες οδήγησης. Οταν βρίσκεστε πίσω από το τιμόνι του αυτοκινήτου σας, καλό είναι να μάθετε πώς αντιδρά, για να μη βρίσκεστε πάντα τελευταίοι στην κατάταξη.

2. Το προσπέρασμα είναι τέχνη και επιστήμη. Οταν προσπαθήσετε να προσπεράσετε έναν αντίπαλο, εκείνος θα επιχειρήσει να σας κλείσει ή να σας βγάλει από το δρόμο σας. Για να μη χάνετε πολύτιμο χρόνο, "ζυγίστε" τις κινήσεις του αντιπάλου και προσπεράστε την κατάλληλη στιγμή.

3. Τα χτυπήματα είναι αναπόσπαστο στοιχείο σε κάθε αγώνα. Αν θέλετε να τρέξετε με τους "μεγάλους", μάθετε να παίρνετε και να δίνετε. Το να μάθετε πώς να ελέγχετε το αυτοκίνητό σας ύστερα από ένα χτύπημα είναι μια τεχνική που αποκτάται έπειτα από αρκετές ώρες στην πίστα.


Το κόκπιτ μοιάζει να βγήκε από τρακτέρ!


Λίγο επιθετικός ο τύπος...





Μια διαφορετική άποψη του αγώνα.



Παρατηρήστε την τετραγωνισμένη σκιά.

ανάλογα με την ταχύτητα κ.ά. Επίσης μπορείτε να υποδυθείτε τους μηχανικούς στο "γκαράζ" του NASCAR Revolution, όπου έχετε τη δυνατότητα να επέμβετε σε διάφορα τμήματα του αυτοκινήτου που επηρεάζουν τη συμπεριφορά του στον αγώνα. Αυτά τα τμήματα είναι η πίεση των ελαστικών, τα ελατήρια, η διανομή βάρους, οι αναλογίες του κιβωτίου ταχυτήτων, η καμπύλη των τροχών, το πίσω σπόιλερ, το ποσοστό καυσίμου και ο έλεγχος στρέψης των τροχών. Με πειραματισμούς στο αυτοκίνητό σας μπορεί να καταφέρετε να το "φέρετε" εκεί όπου θέλετε για καλύτερα αποτελέσματα. Πάντως γνώμη μου είναι ότι, παρ' όλες τις ρυθμίσεις που θα κάνετε, θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε joystick-τιμόνι για να μπορέσετε να παίξετε ικανοποιητικά.

Κατά τη διάρκεια του αγώνα ακούγεται ο spotter, ο οποίος σας δίνει χρήσιμες πληροφορίες για τον αγώνα, όπως η θέση του αυτοκινήτου σας στον αγώνα σε σχέση με τους αντιπάλους σας, ενώ το manual αναφέρει πως το να μη δίνετε προσοχή στον spotter είναι σαν να οδηγείτε στα τυφλά.

Σε γενικές γραμμές, για να έχετε μια επιτυχημένη πορεία στο χώρο του NASCAR, είτε ως μεμονωμένος racer είτε λαμβάνοντας μέρος στο πρωτάθλημα, θα πρέπει να διαθέτετε αρκετή υπομονή. Επίσης, μια καλή προπόνηση είναι το παν. Το να προσπαθεί κάποιος να μάθει τα κόλπα σε έναν κανονικό αγώνα δεν είναι ό,τι καλύτερο.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Ο καθένας θα περίμενε ότι, ύστερα από αρκετές προσπάθειες προώθησης στην αγορά ενός τίτλου όπως το NASCAR, το αποτέλεσμα στον τομέα των γραφικών στο NASCAR Revolution θα ήταν αρτιότερο. Ε, λοιπόν, είναι! Τα videos, ειδικά το εισαγωγικό, είναι πολύ καλής ποιότητας, ενώ τα γραφικά είναι πολύ λεπτομερή και καθαρά. Το παιχνίδι υποστηρίζει κάρτα γραφικών με τρισδιάστατο επιταχυντή συμβατή με DirectX, κάτι βέβαια απαραίτητο για έναν σύγχρονο τίτλο. Η εφαρμογή των 3D εφέ στο παιχνίδι είναι περισσότερο από καλή. Στις αρχικές οθόνες, όπου διαλέγετε το αυτοκίνητό σας όπως και το track όπου θα τρέξετε, θα διαπιστώσετε πως κάθε αυτοκίνητο έχει δουλευτεί αρκετά για να δώσει το καλύτερο οπτικό αποτέλεσμα. Ακόμη και οι διαφημίσεις και οι επιλογές των χρωμάτων πάνω στο



Η πίστα είναι αρκετά λεπτομερής.

αμάξωμα του αυτοκινήτου βρίσκονται σε σωστές αναλογίες και όπως αρμόζει σε ένα αυτοκίνητο τύπου NASCAR. Οι φωτοσκιάσεις είναι πολύ όμορφες, ενώ οι αντανακλάσεις του περιβάλλοντος εντυπωσιακές.

Οπως ανέφερα και ανωτέρω, θα πρέπει να διαθέτετε ένα αρκετά γρήγορο μηχάνημα για να μπορέσετε να τρέξετε ικανοποιητικά το NASCAR Revolution. Τα αυτοκίνητα και το background είναι αρκετά φορτωμένα και έτσι επιβραδύνσεις υπάρχουν αρκετές. Ισως μια επέμβαση στις παραμέτρους των γραφικών να ελευθέρωνε κάποιους πόρους στο σύστημα που



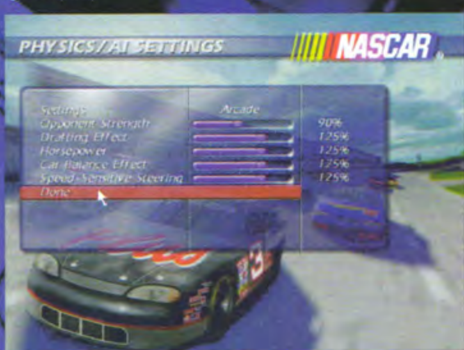
Κάτι χάσαμε!

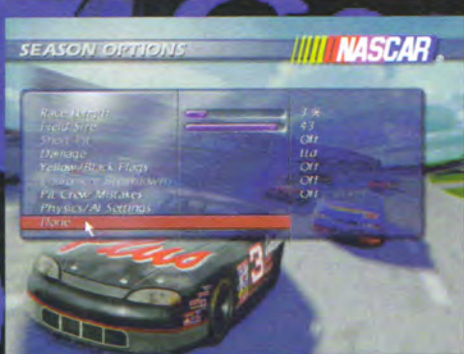
θα μεταφράζονταν σε καλύτερη απόδοση ταχύτητας. Για φανταστείτε όμως να διαθέτετε Pentium II και να βλέπετε το σύστημά σας να σέρνεται! Εφιάλτης!

Πάντως στον αγώνα θα βρείτε διάφορες λεπτομέρειες που θα σας ελκύσουν. Προσωπικά μου άρεσαν η ποιότητα των γραφικών στο ίδιο αυτοκίνητο που οδηγούσα, με τις αντανακλάσεις της πίστας πάνω στο αμάξωμα, και η όλη κινητικότητα στα pits, όπου όλη η ομάδα τρέχει για να προσφέρει το σέρβις στο λιγότερο δυνατό χρόνο. Οι φιγούρες βέβαια δεν είναι τόσο προσεγμένες, αφού για χάρη της ταχύτητας έχουν αφαιρεθεί ορισμένα χαρακτηριστικά τους. Σε κάποια στιγμή από υπερβάλλοντα ζήλο το παρακάνουν,

ΟΙ ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Οι επεμβάσεις στις παραμέτρους του παιχνιδιού δίνουν περισσότερο ρεαλισμό στο gameplay.









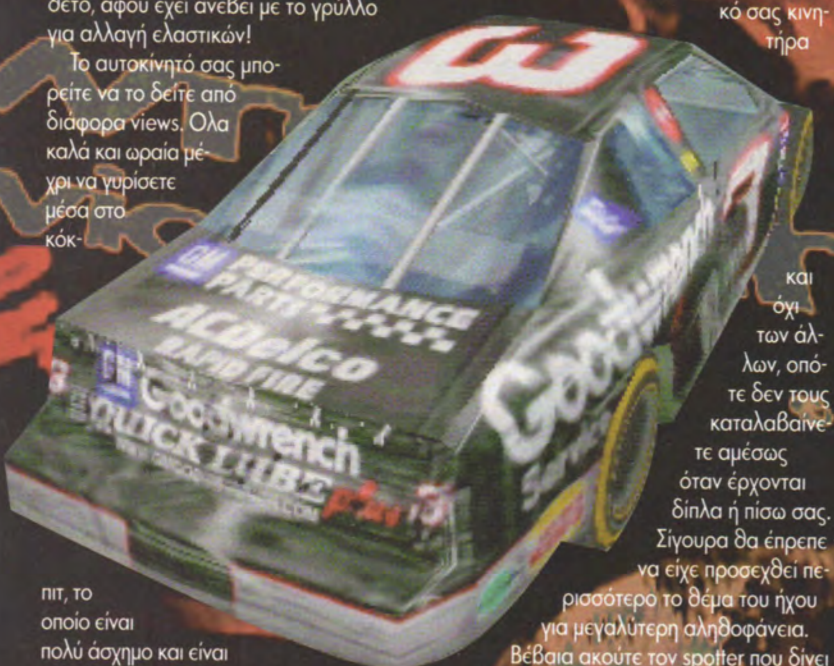
Τρεχάτε, ποδαράκια μου...!



Στα pits.

και ο παίκτης μπορεί να δει το αυτοκίνητό του να στέκεται στη μια πλευρά του κάθετο, αφού έχει ανέβει με το γρύλλο για αλλαγή ελαστικών!

Το αυτοκίνητό σας μπορείτε να το δείτε από διάφορα views. Ολα καλά και ωραία μέχρι να γυρίσετε μέσα στο κόκπιτ, το οποίο είναι πολύ άσχημο και είναι πια εμφανές ότι το frame rate πέφτει κατακόρυφα.



Η πίστα διαθέτει όλα τα χαρακτηριστικά της πραγματικής, ενώ μερικές φορές που δίνει κάποιος προσοχή γύρω του κατά τη διάρκεια του αγώνα, θα διαπιστώσει ότι τα σταματημένα αυτοκίνητα στο κέντρο της πίστας και τα διάφορα διακοσμητικά μοιάζουν χάρτινα. Εντελώς επίπεδα!

Κατά τα άλλα, μπορεί να γκρινιάζουμε αλλά σε γενικές γραμμές ο τομέας των γραφικών έχει βελτιωθεί. Το θέμα είναι αν κάποιος θυσιάζει το gameplay στο βωμό των γραφικών ή το αντίστροφο.

Από την άλλη πλευρά, ο ήχος δεν μπορώ να υποστηρίξω πως φέρνει την επανάσταση. Ο κινητήρας του αυτοκινήτου σας ακούγεται πολύ φυσικός και δίνει ατμόσφαιρα στο παιχνίδι. Στον αγώνα όμως δεν ακούτε παρά μόνο το δικό σας κινητήρα και όχι των άλλων, οπότε δεν τους καταλαβαίνετε αμέσως όταν έρχονται δίπλα ή πίσω σας. Σίγουρα θα έπρεπε να είχε προσεχθεί περισσότερο το θέμα του ήχου για μεγαλύτερη αληθοφάνεια. Βέβαια ακούτε τον spotter που δίνει οδηγίες, αλλά δεν φτάνει αυτό για να φτιάξει η ατμόσφαιρα.

ΠΑΙΞΤΕ ΜΕ ΤΟΥΣ ΦΙΛΟΥΣ ΣΑΣ!

Ναι, το NASCAR Revolution υποστηρίζει δικτύωση! Σειριακή σύνδεση, τοπικό δίκτυο, modem... εσείς διαλέγετε. Μέσω δικτύου μπορούν να υπάρχουν μέχρι και τέσσερα αυτοκίνητα σε head-to-head mode.

ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ 'Η ΑΠΟΓΟΗΤΕΥΣΗ;

Μάλλον την απάντηση θα πρέπει να τη δώσετε μόνοι σας. Το NASCAR Revolution είναι το καλύτερο NASCAR racing που έχει κυκλοφορήσει μέχρι σήμερα από την EA Sports και διαθέτει εκείνα τα χαρακτηριστικά που θα μπορούσαν να το κάνουν έναν από τους καλύτερους racing simulators. Παρ' όλα αυτά όμως δεν μπορεί να πείσει κανέναν.

Μπορεί τα γραφικά του NASCAR Revolution να είναι πολύ ελκυστικά και εντυπωσιακά, αλλά δεν παύει να αποτελεί ένα παιχνίδι που ζητά πολλά από το σύστημά



Ενα αυτοκίνητο του Nascar Revolution σε όλο το μεγαλείο του.

σας και κατ' επέκταση από σας. Οι αγώνες NASCAR είναι αρκετά ενδιαφέροντες, αλλά δυστυχώς δεν υπάρχει ακόμη ένας εξομοιωτής που να φέρνει κοντά μας ζωντανά όλες τις συγκινήσεις του αμερικανικού πρωταθλήματος. Εαν λοιπόν είστε φανατικοί της αγωνιστικής οδήγησης και δεν θέλετε να χάσετε αυτό τον τίτλο από τη συλλογή σας, τότε αποκτήστε τον, μόνο για την ιστορία. Οι υπόλοιποι απλά προσπεράστε!

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΗΧΟΣ	80
GAMEPLAY	55
ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ	65

72



Δυστυχώς, η επανάσταση δεν ήρθε ακόμη!

L·I·A·T·H

Εκεί που όλοι λένε ότι τα παραδοσιακά adventure games έχουν πεθάνει, τους τελευταίους μήνες βλέπουμε να έρχονται στο προσκήνιο το ένα ατμοσφαιρικό παιχνίδι μετά το άλλο. Το Liath μας μεταφέρει στον κόσμο της μαγείας, βασισμένο στα καλύτερα γραφικά backgrounds που έχω δει τον τελευταίο χρόνο. Ναι! Ο λόγος για ένα adventure όπου εκτός των άλλων θα μάθετε να κάνετε spells στην προσπάθειά σας να αποκαταστήσετε τη διαταραγμένη ροή του χρόνου!

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΕΤΑΙΡΙΑ
AMBER Company/Exortus SOFTWARE/PROJECT TWO INTERACTIVE (http://www.project2.com/)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 166MHz, 32MB RAM, Windows 95/98, DirectX 5.0, 8x CD-ROM drive, 2MB SVGA κάρτα γραφικών με DirectX certified drivers, 16 bit Windows συμβατή κάρτα ήχου με DirectX certified drivers, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 112MB στον σκληρό + 3MB για κάθε save game.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Amerzone, Reah και τώρα Liath. Τρία adventures από την Ευρώπη που ανανεώνουν σημαντικά το είδος και απαντούν με τον καλύτερο δυνατό τρόπο σε όλους αυτούς που ισχυρίζονται ότι τα adventures είναι ένα είδος που πεθαίνει. Βέβαια, αυτές οι διαπιστώσεις ή κόντρες λίγη αξία θα είχαν αν αρκετά previews αλλά και reviews δεν έρχονταν να δείξουν με τον πιο τραγικό τρόπο πως αντιμετωπίζονται στην Αμερική τα adventure games. Διαβάζοντας τα previews του Liath στα πιο "γνωστά" αμερικανικά sites, αφού φυσικά είχα δει και παίξει το παιχνίδι, νόμιζα ότι έγραφαν για κάποιο άλλο. Πρόκειται για μία απίστευτη κατάσταση που από τη μια μεριά δείχνει ασχετοσύνη εκ μέρους των reviewers, θέτοντας ταυτόχρονα θέμα για τα sites αυτά καθαυτά που τους χρησιμοποιούν, και από την άλλη συνειδητή παραπληροφόρηση. Τελικά, όλο και περισσότερο τείνω να πιστέψω αυτό που τόσο καιρό ίσως δεν ήθελα να παραδεχτώ: ότι το χάσμα ανάμεσα στην αμερικανική κουλτούρα και συμπεριφορά και την αντίστοιχη ευρωπαϊκή είναι τελικά τεράστιο.



Από την εισαγωγή του παιχνιδιού. Πρόκειται για το Machu Picchu του Περού!

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το Liath είναι μία κλασική fairy-tale περιπέτεια. Στην πόλη του Azeretus, όπου είναι το επίκεντρο της ιστορίας μας, αλλά και στην ευρύτερη περιοχή για ανεξήγητους λόγους ο χρόνος δεν κυλά σωστά. Είσαι ένα νεαρός μάγος, ο Criss, και μαζί με τη σύντροφό σου Ithena, ένα fairy/sprite, ξεκινάτε να βρείτε την καλύτερη φίλη σας, την Tiche. Η Tiche έχει αναγκαστεί να εγκαταλείψει το σπίτι της και κρύβεται στο δάσος περιμένοντας τον Criss να έρθει να την ελευθερώσει.

Στην περιοχή του Azeretus κατοικεί μία πανάρχαια φυλή, οι περίφημοι Darts, που διαθέτει φοβερές μαγικές δυνάμεις. Αυτό που δεν ξέρεις είναι ότι σαν φτάσεις στην Azeretus δεν θα μπορείς να φύγεις.



Ετοιμάσου να αντιμετωπίσεις τον κόσμο του Midnight Sun, αν θέλεις να αλλάξεις όχι μόνο το χρόνο και τη μοίρα της περιοχής αλλά και ολόκληρου του γνωστού κόσμου.



ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το παιχνίδι τρέχει σε ανάλυση 640x480 και στα 65.000 χρώματα. Τα γραφικά είναι απίστευτα. Ελάχιστα παιχνίδια μου έχουν κάνει τόσο μεγάλη εντύπωση με τα γραφικά τους, φυσικά σε διαφορετική χρονική περίοδο και για διαφορετικούς επίσης λόγους το καθένα. Θυμάμαι τα King's Quest 4 στον Atari ST (γιατί στο PC δεν βλεπόταν), Kyrandia 1, Broken





Δείγματα των εξαιρετικών γραφικών του παιχνιδιού.



Sword 1, φυσικά το Riven και τώρα το Liath. Τα με μοναδική τεχνική σχεδιασμένα backgrounds σε κάνουν να μη σηκώνεις το βλέμμα σου από πάνω τους. Οι αναπαραστάσεις των χώρων είναι εκπληκτικές, οι χρωματικές συνθέσεις ζαλίζουν και τα εφέ των spells είναι εξαιρετικά. Γενικά, ο τίτλος από αυτή την άποψη είναι χάρμα οφθαλμών. Περισσότερο απ' όλα, όμως, μου άρεσε η εισαγωγή που με τις διαφορετικού μεγέθους εικόνες που πέφτουν σε ακανόνιστες θέσεις μού θύμισε τόσο πολύ τις ανάλογες cutscenes του Gabriel Knight 1, που εξακολουθεί να παραμένει η πιο αγαπημένη μου μέθοδος εξιστόρησης γεγονότων. Μοναδική εξαίρεση σε όλα αυτά αποτελεί το animation της κίνησης του κεντρικού χαρακτήρα, που πολλές φορές νομίζεις ότι έχει ξύλινα πόδια, έτσι σπαστά και κοφτά που περπατά και στρίβει.



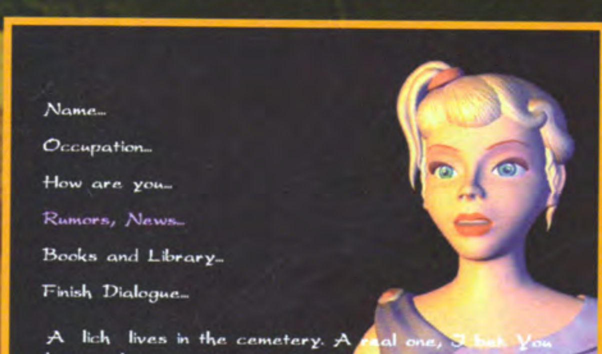
Ο ήχος του μου άφησε αντιφατικές εντυπώσεις. Η background μουσική, που θυμίζει μία γλυκιά μεσαιωνική αύρα(!), μερικές φορές ακούγεται σαν "χαλασμένη". Τα ηχητικά εφέ είναι πάρα πολύ καλά, αλλά εκεί όπου το παιχνίδι παίρνει μείον είναι στο speech. Καταρχήν, οι ομιλίες είναι μάλλον στη γερμανική γλώσσα που ποτέ δεν συμπάθησα (άντε να πεις τρυφερά "ιχλίμπετιχ" - ή όπως αλλιώς λέγεται το "σ' αγαπώ"). Ετσι, έκλεινα τον ήχο για να μην ακούω τις φωνές των ηρώων. Αρχές του Σεπτέμβρη θα κυκλοφορήσει από την GT Interactive η αμερικανική έκδοση του παιχνιδιού. Σε αυτήν πιστεύω ότι η δυσκολία με το speech θα έχει λυθεί. Τα προβλήματα όμως με το speech δεν σταματούν εδώ. Ο συγχρονισμός ανάμεσα στην ομιλία και την κίνηση των χειλιών των χαρακτήρων δεν είναι απλώς απαράδεκτος, αφού όποια αρνητική φράση και αν σκεφθείτε σε υπερθετικό βαθμό θα είναι εύστοχη. Ευτυχώς που το παιχνίδι έχει αγγλικούς υπότιτλους, όλα τα αντικείμενα εμφανίζονται επίσης με αγγλικό λεξιλόγιο, και έτσι οι αρνητικές εντυπώσεις στον τομέα αυτό αμβλύνονται τελικά.

Ο χειρισμός του Liath είναι 100% πρωτότυπος, όσο και αν στηρίζεται στη γενική φιλοσοφία του point & click interface, αλλά δεν υπάρχει περίπτωση να μην προκαλέσει σημαντικά προβλήματα στο χρήστη, μέχρι να εξοικειωθεί μαζί του.

Ξεκινώντας το παιχνίδι βρίσκεσαι σε μία εισαγωγική οθόνη που περιέχει με σύμβολα κάτω αριστερά την επιλογή Continue Quest, κάτω δεξιά την επιλογή Exit και στη μέση και δεξιά την επιλογή New Quest.

Η οθόνη δράσης καταλαμβάνει όλο το μόνιτορ και η προοπτική είναι τρίτου προσώπου - δηλαδή, βλέπεις τον ήρωά σου να κινείται μέσα στις οθόνες του παιχνιδιού. Κάνοντας κλικ με το δεξί πλήκτρο του mouse εμφανίζεις το ειδικό menu του Liath το οποίο περιέχει τα icons Personal Interface, Inventory και Game Options, ενώ λίγο αργότερα θα προστεθεί το icon World Map. Σημειωτέον ότι για να φύγεις από το menu κάνεις πάλι κλικ με το δεξί πλήκτρο του mouse.

Ας τα πάρουμε, όμως, όλα με τη σει-



Δείγμα των ομιλιών του παιχνιδιού.





Δραπετεύοντας από τα υπόγεια του κάστρου.





ρά, γιατί, αν δεν προσέξετε καλά το χειρισμό, μπορεί να βρεθείτε σε μεγάλο αδιέξοδο. Καταρχήν, η κίνηση πάνω στην οθόνη γίνεται κανονικά. Κάνεις κάπου κλικ τον κέρσορα-βέλος και, αν είναι να πάει εκεί ο χαρακτήρας, θα πάει. Οταν πρόκειται να αλλάξεις οθόνη, ο κέρσορας αλλάζει σε μικρότερο βέλος με ένα μισοφέγγαρο στην πίσω άκρη του, το οποίο έχει διαφορετική κατεύθυνση ανάλογα με το αν θέλεις να φύγεις στο επάνω ή το κάτω άκρο της οθόνης, δεξιά ή αριστερά, ή ακόμη να μπεις σε κάποια είσοδο που βρίσκεται στην οθόνη δράσης. Το Personal Interface ενεργοποιεί έναν δίσκο ο οποίος περιέχει τα Exit menu (σε γυρνάει στην οθόνη δράσης), Load Local Map (εδώ, αφού έχεις βρει το χάρτη, βλέπεις τις τοποθεσίες κάθε μέρους/πόλης στην οποία βρίσκεσαι και μέσω αυτού μπορείς να μετακινείσαι κατευθείαν από το ένα κτίριο στο άλλο), Day/Night (ρυθμίζεις αν θα είναι μέρα ή νύχτα) και το πολύ εντυπωσιακό Progress Indicator (όχι μόνο δείχνει την πρόοδό σου στο παιχνίδι, αλλά κρατά και score - δυστυχώς, δεν διευκρινίζει ποιο είναι το maximum, αλλά δίνει μόνο το παρόν score σου). Ταυτόχρονα ο δίσκος περιέχει τρία επίπεδα hints, τα οποία προσδιορίζουν την επόμενη δράση σου. Εδώ χρειάζεται προσοχή, γιατί κάθε hint που ζητάς αφαιρεί πόντους από το score σου. Φεύγεις από το συγκεκριμένο menu -όπως και από κάθε ανάλογο menu- κάνοντας κλικ στο κέντρο του δίσκου, στο icon Exit menu. Το inventory περιέχει τα icons-εντολές: Take, Examine, Use, Dialogue, Inventory και Magic. Για να πάρεις κάτι από την οθόνη κάνεις κλικ σε αυτό και, μόλις εμφανιστεί ο δίσκος με τα icons, πράττεις ανάλογα. Ετσι, για παράδειγμα, για να πάρεις τα εργαλεία μέσα από ένα κουτί, κάνεις κλικ σε αυτό, εμφανίζεται ο δίσκος, κάνεις κλικ στο Take και εμφανίζεται ακόμη ένας ειδικός δίσκος που περιέχει τα Examine, Take και Close, ενώ στο κέντρο του βλέπεις τα αντικείμενα που περιέχει το κουτί στο οποίο έκανες κλικ. Για να πάρεις τώρα ένα από τα 5-6 αντικείμενα που βλέπεις στο κέντρο του δίσκου, κάνεις πρώτα κλικ σε αυτόν και μετά κλικ στην επιλογή Take. Αφού πάρεις τα αντικείμενα που θέλεις, κάνεις κλικ στο Close για να γυρίσεις στην οθόνη δράσης. Για να χρησιμοποιήσεις δύο αντικείμενα που είναι στο inventory σου κάνεις τα εξής: Δεξί κλικ για να εμφανιστεί το menu, κλικ στο inventory, ξανά κλικ στο inventory και τώρα κλικ στο ένα αντικείμενο που θέλεις. Μετά κλικ στο Use, εν συνεχεία στο δεύτερο αντικείμενο που θέλεις και, τέλος, πάλι στο Use. Για να μη βασανίζεσαι άδικα, ό,τι είναι να γίνει στο παιχνίδι θα γίνει. Αν θέλεις, για παράδειγμα, να γεμίσεις μία μπαταρία, κάνεις κλικ πρώτα στο Magical Energy Cannon και επιλέγεις το inventory στο δίσκο που θα εμφανιστεί. Εν συνεχεία κάνεις κλικ στην μπαταρία και τέλος κλικ στο Use. Η μπαταρία θα φορτιστεί. Εδώ πρέπει να προσέξεις, γιατί το πρόγραμμα δεν ειδοποιεί πάντοτε σχετικά με το ότι έχει γίνει κάποια δράση. Ενώ, λοιπόν, αυτή μπορεί να έχει ολοκληρωθεί, εσύ ενδεχομένως να νομίζεις ότι ακόμη δεν έχει συμβεί τίποτα. Για να γλιτώσεις από αυτή την παγίδα πρέπει να χρησιμοποιείς συνεχώς το Examine, το οποίο σε ενημερώνει για τυχόν αλλαγές στα αντικείμενα. Το Dialogue χρησιμεύει για να μιλάς με τους χαρακτήρες. Οι συζητήσεις γίνονται με την κλασική μέθοδο των φράσεων σε σειρά, τις οποίες ρωτάς μία-μία. Το Magic σε περνά στον ειδικό δίσκο με τα spells. Εδώ υπάρχουν οι επιλογές Use, Examine και Close Spell Listing. Ξεκινάς γνωρίζοντας 10 spells, στην πορεία του παιχνιδιού ωστόσο θα μάθεις κι άλλα. Για να κάνεις cast ένα spell κάνεις κλικ πρώτα στο spell που σε ενδιαφέρει και μετά στο Use. Αν είναι να έχει εφαρμογή ένα spell, η αντίστοιχη δράση γίνεται αυτόματα.



Το Game Options περιέχει τα Save game, Sound, Restore game και Quit game. Από το Sound ρυθμίζεται η ένταση της μουσικής, των εφέ και των ομιλιών. Υπάρχουν 9 θέσεις στις οποίες μπορεί να γίνει save (ήθελα περισσότερες, αν και, με τα 3MB που πιάνει κάθε save, όλα μα-

ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ ΕΥΡΩΠΑΪΚΩΝ ΕΚΔΟΣΕΩΝ

Οφείλω να σας ζητήσω μία μεγάλη συγνώμη. Ο λόγος είναι ότι τον τελευταίο καιρό είχα "ξεχάσει" ότι η Ευρώπη είναι μία αυτόνομη ήπειρος με δικές της κυκλοφορίες και είχα ρίξει όλο το βάρος της ενημέρωσής μου σε διάφορες αμερικανικές πηγές. Οτι κάτι δεν πήγαινε καλά το αντιλήφθηκα από τα e-mails που έλαβα σχετικά με το Reah, τα οποία μου επεσήμαιναν ότι το παιχνίδι έχει κυκλοφορήσει στη χώρα μας πριν από πολύ καιρό. Αρχίζοντας να ψάχνω στο Internet, βρήκα ότι όντως παιχνίδια που προέρχονται κυρίως από τις πρώην ανατολικές χώρες αλλά και τη Γαλλία τελικά κυκλοφορούν πρώτα στην Ευρώπη, και μάλιστα με σημαντική χρονική διαφορά. Το πρόβλημα είναι ότι και τα καταστήματα που τα φέρνουν εδώ δεν φροντίζουν να μας ενημερώνουν, αν και κάτι τέτοιο είναι τελικά προς το συμφέρον τους. Ετσι, το Liath κυκλοφόρησε στην Ευρώπη τον Δεκέμβρη του '98, ενώ στην Αμερική θα κυκλοφορήσει τελικά τον Σεπτέμβρη που έρχεται. Εγώ το πήρα είδηση τον Ιούνη - αυτός είναι ο λόγος της παρουσίασής του στο παρόν τεύχος.

Το πάθημα γίνεται μάθημα, όμως, και έτσι σας πληροφορώ για ακόμη μία κυκλοφορία: Το adventure λέγεται Groom Lake και θα κυκλοφορήσει το φθινόπωρο στην Ευρώπη, ενώ είναι άγνωστο το πότε θα κάνει την εμφάνισή του στην Αμερική. Σε αυτό είσαι ένας ρεπόρτερ που αναζητώντας τη δημοσιογραφική επιτυχία του αιώνα οδηγείσαι από "άγνωστες" δυνάμεις στην περιβόητη περιοχή Area 51. Το τι ακριβώς θα βρεις εκεί θα το μάθεις μόλις κυκλοφορήσει το παιχνίδι!

Το Groom Lake θα βασίζεται σε μία πολύ ενδιαφέρουσα ιστορία ίντριγκας και κυβερνητικών συγκαλύψεων. Εσύ και ο αόρατος σύμμαχός σου είστε οι μόνοι που μπορείτε να αποκαλύψετε το μεγαλύτερο μυστικό όλων των εποχών. Ακούς Mulder;





Ο παγκόσμιος και ο τοπικός χάρτης του παιχνιδιού.

ζί απαιτούν άλλα 27MB χώρο!). Κάθε save κρατά αυτόματα την ονομασία τη θέσης που σώζεται.

Τέλος, το World Map, αφού βρεις πρώτα τον ειδικό χάρτη του παιχνιδιού, ανοίγει ολόκληρο το χάρτη του κόσμου του Liath με όλες τις τοποθεσίες/περιοχές που υπάρχουν. Σημειωτέον ότι δεν μπορείς να τις επισκεφθείς όλες από την αρχή, αφού μερικές ανοίγουν καθώς προχωρείς στη δράση του παιχνιδιού.

Γενικά, ο χειρισμός είναι σίγουρο ότι θα σας ενοχλήσει στην αρχή και θα απαιτήσει καιρό μέχρι να εξοικειωθείτε μαζί του. Μπορεί να είναι πρωτότυπος, ωστόσο είναι άξιο απορίας γιατί δεν έγινε απλούστερος.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι φανταστική. Προσωπικά δεν έχω ξαναδεί καλύτερο fairy-tale adventure. Ψάχνοντας για κάτι ανάλογο θυμάμαι μόνο το DragonSphere, το Liath όμως είναι συνολικά ανώτερο και θα γοητεύσει χωρίς αμφιβολία τους φίλους των φανταστικών κόσμων.

Η δράση είναι αρκετά πλούσια. Το Liath στηρίζεται σε αρκετά επίπεδα διαφορετικής δράσης. Καταρχήν, πρέπει να εξερευνάς όσο το δυνατόν πιο προσεκτικά κάθε περιοχή και να ανακαλύπτεις όλες τις διαθέσιμες τοποθεσίες. Στη συνέχεια πρέπει να αντιλαμβάνεσαι τι είναι αυτά που βλέπεις και σε τι μπορεί να χρησιμεύουν τα αντικείμενα που ανακαλύπτεις. Παράλληλα, πρέπει να βρίσκεις καινούρια κάθε φορά spells - μην ξεχνάς, εξάλλου, ότι είσαι μάγος. Εδώ εντοπίζεται άλλο ένα ενδιαφέρον στοιχείο του παιχνιδιού, μια και δεν πρέπει μόνο να μαζεύεις έτοιμα spells, αλλά και να μαθαίνεις νέες συνταγές, να βρίσκεις τα κατάλληλα γι' αυτές συστατικά και, τέλος, να φτιάχνεις νέα δικά σου spells.

Οι γρίφοι είναι βασισμένοι στη χρήση αντικειμένων και διάφορων spells που έχεις στην κατοχή σου. Πολύ θετικό στοιχείο είναι η συνεχής κορύφωση του επιπέδου δυσκολίας. Ξεκινάς από πολύ εύκολους γρίφους που σταδιακά γίνονται δύσκολοι. Προσοχή όμως χρειάζεται και εδώ, αφού, ό,τι και να διαβάσετε σε ξένα περιοδικά ή sites στο Internet, κανένας γρίφος του παιχνιδιού δεν είναι παράλογος. Δύσκολοι γρίφοι, ναι, υπάρχουν αρκετοί. Παράλογοι όμως, όπως υποστηρίζουν διάφοροι, καθόλου. Μου φαίνεται ότι όσοι τα γράφουν αυτά δεν έχουν βασανίσει καθόλου το μυαλό τους για να λύσουν puzzle.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας διαλέγεις το icon New Quest. Μετά την πολύ εντυπωσιακή εισαγωγή βρίσκεσαι στο εργαστήριο της Tiche. Μην πάρεις τίποτε - έτσι κι αλλιώς λίγο αργότερα θα έρθεις πάλι εδώ. Φύγε νότια. Σε συλλαμβάνουν και πηγαίνεις στη φυλακή. Μην απελπίζεσαι που δεν έχεις τίποτα - μην ξεχνάς ότι είσαι μάγος. Κάνε δεξί κλικ και τώρα κλικ στο icon inventory. Κάνε κλικ στο Magic, διάλεξε το τρίτο κατά σειρά spell, Unlock (κάνε Examine, αν θέλεις, για να δεις τι ακριβώς κάνει) και τώρα κλικ στο Use. Ξεκλειδώνεις τις χειροπέδες σου. Επειτα από ένα ακόμη εντυπωσιακό animation, βρίσκεσαι στις σπηλιές κάτω από το κάστρο. Κάνε κλικ στο σεντούκι που είναι στα δεξιά σου και από το δίσκο επίλεξε το Take. Τώρα πάρε ένα-ένα τα: Map, Note και Knife. Στο τέλος κάνε Close. Προχώρησε στη σπηλιά στο βάθος. Βρίσκεσαι μπροστά σε μία σπασμένη γέφυρα. Σπασμένη; Κάνε δεξί κλικ και τώρα κλικ στο icon inventory. Κάνε κλικ στο Magic, διάλεξε το δεύτερο κατά σειρά spell, Illusion (κάνε Examine, αν θέλεις, για να δεις τι ακριβώς κάνει) και τώρα κλικ στο Use. Σπας τα μάγια και φανερώνεις όλη τη γέφυρα. Η συνέχεια επί της οθόνης. PC



Δείγμα του Progress Indicator.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	98
ΣΕΝΑΡΙΟ	95
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΔΡΑΣΗ	90

85



Ένα παιχνίδι που πρέπει να δουν όλοι οι φίλοι των click & point adventure games. Βασισμένο σε μία πρωτότυπη και ενδιαφέρουσα ιστορία, συνδυάζει τα παραδοσιακά στοιχεία των adventures με αυτά του κόσμου της μαγείας. Αν είχαν προσέξει λίγο περισσότερο ορισμένα στοιχεία στο χειρισμό, θα μιλούσαμε για ένα "διαμάντι".



Παίρνοντας αντικείμενα.

RollerCoaster TYCOON

Η Microprose έχει μια παράδοση στα Tycoon games. Δεν έχει περάσει πολύς καιρός από τότε που είχαμε εξετάσει το Railroad Tycoon, ένα strategy παιχνίδι οικονομικής διαχείρισης, όπου σκοπό του ο παίκτης είχε τη δημιουργία μιας αυτοκρατορίας σιδηροδρόμων. Το νέο παιχνίδι της εταιρίας είναι βασισμένο στην ίδια συνταγή, με τη μόνη διαφορά ότι αντί για τρένα θα πρέπει να κατασκευάσετε... τρενάκια για το λούνα παρκ των ονείρων σας.

του Γιάννη Κωστάκη
colwyn@compulink.gr

ΕΤΑΙΡΙΑ
MICROPROSE

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 90MHZ, WIN9x, 16MB RAM, 4x CD-ROM, 50MB ελεύθερα στο σκληρό δίσκο, SVGA με 1MB, 16-BIT SOUNDBLASTER ή συμβατή κάρτα ήχου, DIRECTX 5.0 (included), mouse ή άλλο μέσο πλοήγησης.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Πολλοί από εσάς ίσως θυμάστε το Coaster, ένα παλιό παιχνίδι της Disney όπου ο παίκτης κατασκεύαζε roller coasters (ή τρενάκια λούνα παρκ ελληνιστί). Οι περισσότεροι από εσάς όμως σίγουρα θα θυμάστε το Theme Park της Bullfrog, όπου εκεί τραβούσατε τα πάνδεινα προκειμένου να δημιουργήστε και να ελέγξετε σωστά ένα πάρκο αναψυχής. Το RollerCoaster Tycoon της Microprose από τον Chris Sawyer είναι ουσιαστικά ένα πάντρεμα των δύο ανωτέρω τίτλων, με πολλά νέα στοιχεία δομημένα έτσι ώστε ο τίτλος ως σύνολο να μπορεί να σταθεί στη σημερινή αγορά παιχνιδιών. Ο μόνος ουσιαστικός ανταγωνιστής του είναι το ίδιο το Theme Park, που όμως λόγω παλαιότητας βγαίνει εκτός ανταγωνισμού. Ετσι, ουσιαστικά το κοινό που θα προσελκύσει περισσότερο είναι οι φίλοι του εν λόγω παλαιού τίτλου, χωρίς όμως να εξαιρέσουμε και τους νέους παίκτες που ζητάνε κάτι διαφορετικό από τα συνηθισμένα.

ΤΙ ΚΑΝΟΥΜΕ;

Εγώ πάντως είμαι καλά, εσείς; Πέρα από την πλάκα, αυτό που πρέπει να κάνετε σε περίπτωση που ασχοληθείτε με το συγκεκριμένο τίτλο είναι απλό και σχεδόν ολοφάνερο, χωρίς να χρειαστεί να σας κάνει κάποιος αναλύσεις





Σκηνή από τα Evergreen Gardens.

επί αναλύσεων: Πρέπει να φτιάξετε και να διευθύνετε ένα λούνα παρκ με έμφαση στα τρενάκια (δυστυχώς δεν βρίσκω καλύτερη μετάφραση για το "roller coaster"). Στη διάθεσή σας υπάρχουν πολλά εργαλεία, χώροι και 21 διαφορετικά σενάρια, όπου μπορείτε να δοκιμάσετε τις αρχιτεκτονικές και οικονομικές ανησυχίες σας, χτίζοντας την αυτοκρατορία που ονειρεύεστε, όπως επίσης ένα πολύ κατατοπιστικό tutorial, από όπου ξεκινάτε μαθαίνοντας τα βασικά. Βέβαια μολονότι υπάρχουν, όπως προανέφερα, 21 σενάρια, μόνο τα πέντε από αυτά είναι διαθέσιμα αρχικά


Στα Dynamite Dunes.

και τα επόμενα διατίθενται εφόσον έχετε ολοκληρώσει με επιτυχία ένα από τα προηγούμενα. Τουτέστιν, δεν θα βρεθείτε στα δύσκολα από την αρχή, με κίνδυνο να πελαγώσετε και να τα παρατήσετε.

Τα σενάρια είναι λίγο-πολύ αναμενόμενα σε υπόθεση και μεταξύ άλλων περιλαμβάνουν την περαιτέρω βελτίωση ενός ήδη έτοιμου τέτοιου πάρκου. Υπάρχουν όμως και πιο πολύπλοκα, όπως αυτά που σας ζητούν να έχετε επιτύχει έναν ορισμένο τζίρο εισπράξεων μέσα σε συγκεκριμένο χρονικό διάστημα ή να έχετε συγκεκριμένο αριθμό επισκέψεων. Εντούτοις δεν υπάρχει ένα γενικό σενάριο του τύπου "χτίζω από το μηδέν ένα πάρκο" ούτε η δυνατότητα δημιουργίας δικών σας σεναρίων. Οσοι έχουν ασχοληθεί με το Theme Park στο παρελθόν θα διαπιστώσουν ότι το παιχνίδι ακολουθεί ακριβώς τα ίδια βήματα, με τη μόνη διαφορά ότι έχει καλύτερα γραφικά, gameplay, interface (κάτι αρκετά σημαντικό) και το στοιχείο management εδώ είναι λιγότερο έντονο. Το παιχνίδι βασικά επικεντρώνει περισσότερο στη διασκέδαση όποιου ασχοληθεί μαζί του και λιγότερο στον... πονοκέφαλο που μπορεί να του δημιουργήσει.

Τα σενάρια θα σας κρατήσουν πλήρως απασχολημένους με τον τίτλο τουλάχιστον για 50 ώρες, ενώ μπορείτε να συνεχίσετε τη βελτίωση του πάρκου σας ακόμα και στην περίπτωση που έχετε ολοκληρώσει τις αρχικές προϋποθέσεις του σεναρίου. Επιπλέον, αν νομίζετε πως όλα αυτά είναι λίγα, στο επίσημο site του παιχνιδιού (βλ. πληροφορίες στο σχετικό box) βρίσκονται συνεχώς καινούρια σενάρια, προσφορά της εταιρίας, με αποτέλεσμα να μη μένετε χωρίς τα αγαπημένα σας τρενάκια για πολύ καιρό. Εκτός των άλλων πρέπει να γνωρίζετε ότι σε ένα τέτοιο πάρκο οι επισκέπτες, για να σας πληρώσουν, θα πρέπει να περνάνε καλά. Αν επαφίεστε μόνο στα τρενάκια, θα κλείσετε το μαγαζί προτού καλά καλά το ανοίξετε. Φροντίστε ώστε να υπάρχουν μέρη για τους επισκέπτες, όπως τουαλέτες, καντίνες ή χώροι για ξεκούραση. Επίσης οφείλουμε να σας ενημερώσουμε για μερικά επιπλέον στοιχεία, καθώς στην Ελλάδα τα λούνα παρκ ή τα roller coaster theme parks γενικότερα δεν είναι πολύ διαδεδομένα ως όροι, πόσο μάλλον ως υπαρκτές καταστάσεις. Συνήθως αυτού του είδους τα τρενάκια σκοπό έχουν να διασκεδάσουν τον επιβάτη τους τρέχοντας με μεγάλες ταχύτητες και περνώντας από επικίνδυνες ή απότομες στροφές, κύκλους ή, ακόμα ακόμα, μέσα από νερά ή τούνελ με φαντάσματα και άλλα σχετικά. Εσείς στο παιχνίδι θα βρείτε όλα τα έτοιμα είδη τέτοιων τρενακίων (μα καλά, τι γλωσσοπλάστης είμαι, Θεέ μου!), ενώ, για να μην τα βαρεθούν σύντομα οι επισκέπτες σας και σας εγκαταλείψουν σύξυλους, πρέπει να εφεύρετε νέα είδη με περισσότερη πρόκληση. Ολα αυτά θα τα δούμε αναλυτικότερα στη συνέχεια. Ας περάσουμε όμως σε κάτι που, όπως κατάλαβα, σας απασχολεί ιδιαίτερα: στα...


Τα Trinity Gardens.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Οπως τα περισσότερα παιχνίδια τέτοιου τύπου (Theme Park, SimCity 3000, Transport Tycoon, Railroad Tycoon κ.λπ.), έτσι και το RollerCoaster Tycoon κάνει χρήση προοπτικής τύπου ισομετρικής γωνίας, για να βλέπει ο παίκτης τα πράγματα γύρω του. Ο χάρτης διαθέτει αρκετά επίπεδα zoom, ενώ μπορεί να στραφεί μέχρι και 90 μοίρες προς οποιαδήποτε διεύθυνση. Τα γραφικά είναι πολύ καλά, χωρίς βέβαια να υπάρχει υποστήριξη 3D κάρτας. Είναι σχεδιασμένα με καρτουνίστικο στιλ, ενώ έχουν χρησιμοποιηθεί όμορφα, ταιριαστά χρώματα, που κάνουν την ενασχόληση με το παιχνίδι απολαυστική, αν μη τι άλλο. Θα σας καταπλήξει η λεπτομέρεια με την οποία είναι σχεδιασμένα τα πάντα γύρω σας, από τα τεράστια τρενάκια και τις ράγες τους μέχρι τα πουλιά που πετούν στους γύρω χώρους. Είμαι σίγουρος ότι θα περάσετε ώρες χαζεύοντας τους πελάτες σας (τουλάχιστον εγώ αυτό έκανα) την ώρα που πίνουν αναψυκτικά, αγοράζουν φαγητό, πηδάνε χαρούμενοι, αν τους άρεσε η βόλτα, ή ελέγχουν το χάρτη τους για να δουν ποιο τρενάκι θα επισκεφθούν μετά. Μην ξεχάσετε να παρατηρήσετε αυτούς που κάνουν εμετό, σε περίπτωση που βρήκαν την εμπειρία τους με ένα από τα τρενάκια σας κάπως... δυσάρεστη. Εχει φοβερή πλάκα.


Μαμά, μαμά... θα μου πάρεις ένα μπαλόνι, ένα χάμπουργκερ και μία σόδα;



Το κεντρικό μενού του παιχνιδιού.

Επιπλέον μπορείτε να επιλέξετε μεταξύ αρκετών αναλύσεων οθόνης στις οποίες θα δοκιμάστε την τύχη σας, συμπεριλαμβανομένων των 1.024x768 (κορυφαία), 800x600 κ.λπ.

Ολα καλά μέχρι εδώ; Ας δούμε λοιπόν ένα άλλο κομμάτι του τίτλου, αυτό του ήχου. Γιατί μπορεί να φροντίσαμε για την

τέρψη των οφθαλμών μας, αλλά για τα αυτιά τι θα κάνουμε;

ΗΧΟΣ

Στον τομέα αυτό σας έχω ευχάριστα νέα. Ο ήχος είναι άψογος, ενώ έχει δοθεί μεγάλη σημασία μέχρι και στην τελευταία λεπτομέρεια. Ακούγονται τα πάντα φυσικότατα, όπως οι μηχανές από τα τρενάκια την ώρα που δουλεύουν, τα πουλιά, οι πάπιες στις λίμνες, οι φωνές των επισκεπτών όταν βρίσκονται σε επικίνδυνες βόλτες. Τα ηχητικά εφέ, εκτός από το γεγονός ότι είναι ταιριαστά με το σκηνικό, ακούγονται δυνατότερα ανάλογα με την περιοχή όπου βρίσκεστε. Είναι, όπως θα λέγαμε εις την αγγλικήν, location-specific. Αν, για παράδειγμα, βρίσκεστε κοντά στη λίμνη, θα ακούτε το νερό και τις πάπιες. Αν έχετε ζουμάρει στα τρενάκια, ακούγονται ο θόρυβος από τις μηχανές και οι φωνές των επιβατών, ενώ αν περνάτε από τις τουαλέτες, καλύτερα να ακούσετε μόνοι σας (καλά, πολλή πλάκα... φρρρρρρρρρρρ!!!).



Ενα roller coaster υπό κατασκευή.

Κάτι τελευταίο που αξίζει να σημειωθεί εδώ είναι ότι, μπορεί τόσο τα γραφικά όσο και ο ήχος του τίτλου να μη διεκδικούν δάφνες σε σχέση με άλλα παιχνίδια, αλλά είναι περισσότερο από αρκετά για τη δουλειά για την οποία προορίζονται.

GAMEPLAY

Αυτό που θα σας εξιτάρει περισσότερο είναι η λεπτομέρεια και οι πολλές επιλογές που έχετε. Συγκεκριμένα, εκτός από τα τρενάκια μπορείτε να διαλέξετε οποιονδήποτε αριθμό κτιρίων (από αυτά που υπάρχουν διαθέσιμα φυσικά) για το πάρκο σας, όπως καντίνες, περίπτερα με μπαλόνια ή σουβενίρ, τουαλέτες, αυτόματους πωλητές. Ολα έρχονται σε όλα τα μεγέθη, και πρέπει να έχετε υπόψη πως όσο μεγαλύτερες οι διαδρομές τόσο καλύτερα θα περνάνε οι επισκέπτες.

Αρχικά ξεκινάτε με ένα budget, προχωρώντας σε όποιες κατασκευές επιθυμείτε. Αν τα πάτε καλά, θα αποκομίσετε, όπως είναι φυσικό, περισσότερα χρήματα από τους ευχαριστημένους επισκέπτες, με αποτέλεσμα να κάνετε καλύτερες αγορές εξαρτημάτων, να εφεύρετε πιο συναρπαστικά τρενάκια, να προσλάβετε υπαλλήλους ή συντηρητές και να χτίσετε περισσότερα μαγαζάκια τύπου καντίνας κ.λπ. Μπορεί τα τελευταία να μη σας αποφέρουν υπέρογκα ποσά, αλλά κάνουν τους επισκέπτες σας πιο ευτυχισμένους, στοιχείο αρκετά σημαντικό. Μπορείτε επίσης να βάλετε κάποιο τρενάκι οπουδήποτε θελήσετε στο τοπίο, κινώντας στην κυριολεξία γη και ουρανό, ενώ το να αυξήσετε τις τιμές ή την παραγωγικότητα των υπαλλήλων σας και να δείτε τις διαθέσεις των επισκεπτών σας είναι παιχνιδάκι. Ουσιαστικά με ένα κλικ τα πάντα είναι στη δική σας ευχέρεια, χωρίς να ταλαιπωρείστε με περίπλοκους χειρισμούς. Οντας σημαντικό να περνάνε καλά οι πελάτες σας, εσείς με τη σειρά σας θα πρέπει να τους παρακολουθείτε στενά. Μη σας νοιάζει, κανείς δεν πρόκειται να διαμαρτυρηθεί για αυτό. Ισα ίσα που, αν δεν το κάνετε, θα χάσετε πολύτιμα χρήματα. Ετσι, αν οι βόλτες είναι ακριβές ή πολύ βαρετές, θα σας το πουν.

Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχει ένας πίνακας ανακοινώσεων, όπου μπορείτε να δείτε τι πιστεύουν οι πελάτες σας και κατόπιν να πράξετε τα δέοντα προκειμένου να διορθωθούν τα κακώς κείμενα ή να κάνετε zoom επάνω τους για να δείτε τι σκέφτονται.

Μπορείτε να φτιάξετε οποιονδήποτε τύπο τρένου θέλετε, με μόνο περιορισμό τη δημιουργική φαντασία σας. Προσοχή θα πρέπει να δοθεί στα physics του παιχνιδιού, που είναι αρκετά ρεαλιστικά. Δεν μπορείτε π.χ. να φτιάξετε ένα τρενάκι με ξύλινες ράγες αλλά χωρίς τις κατάλληλες γωνίες και με βαριά βαγόνια, γιατί προβλέπεται να κλείσετε το πάρκο ή να ανοίξετε νεκροταφείο. Μην ξεχάσετε επίσης την πρόσληψη ατόμων για θέσεις όπως security (για τις μικροκλοπές), κλόουν (για να διασκεδάζουν όσους περιμένουν στην ουρά), καθαριστές (αυτοί θα σας χρειαστούν τα μέγιστα) ή ως ταμίες για τα εισιτήρια.

Τούτα όμως δεν θα πρέπει να σας τρομάξουν καθόλου. Αναφέραμε πριν ότι το στοιχείο management στο παιχνίδι δεν είναι τόσο έντονο. Ναι μεν θα προσέξετε όλα τα ανωτέρω, αλλά αυτό δεν θα γίνει εις βάρος του σημαντικότερου στοιχείου

ΤΟ ROLLERCOASTER TYCOON ΣΤΟ INTERNET



Στη διεύθυνση http://www.rollercoastertycoon.com θα βρείτε το επίσημο site του παιχνιδιού. Οπως διαβάσατε στο review, πρόκειται για ένα άρτιο από όλες τις πλευρές site, με πολλές προσφορές για το συγκεκριμένο παιχνίδι: σενάρια, προτάσεις για κατασκευές rollercoasters, strategy tips, διαγωνισμούς και πολλά ακόμη. Επισκεφθείτε το - θα σας καταπλήξει.



Αααααααααααααααααα!!!!!!!!!!!



Γουάου! Είμαι ένας χαρούμενος επισκέπτης!



Ετοιμαστείτε για άλμα. Μην κρατιέστε... Φύγαμεεεε!



Αχ! Τι δροσιστική η βόλτα μέσα στα νερά τώρα το καλοκαίρι!

του παιχνιδιού, που είναι το να περάσετε καλά εσείς και οι επισκέπτες σας. Μπορεί να έχετε τη δυνατότητα απόλυσης των εργαζομένων που πιστεύετε ότι δεν κάνουν καλά τη δουλειά τους ή όσων νομίζετε ότι δεν χρειάζεστε άλλο, ή να πρέπει να κοιτάτε τι πιστεύουν οι πελάτες σας, εντούτοις όλες αυτές οι τεχνικές λεπτομέρειες είναι σε ανεκτά επίπεδα ακόμα και για τους αρχάριους, γεγονός που κάνει το παιχνίδι προσιτό για όσους θέλουν να ασχοληθούν μαζί του.

Ενα επιπλέον γεγονός που θα σας καταπλήξει είναι οι επιλογές ως προς το πού και το πώς θα λειτουργήσει το πάρκο σας. Μπορείτε να το τοποθετήσετε σε όποια χώρα θέλετε, αλλάζοντας το συνάλλαγμα που θα χρησιμοποιηθεί, ή να διαλέξετε πώς θα γίνονται οι μετρήσεις της θερμοκρασίας (σε βαθμούς Φαρενάιτ ή Κελσίου) ή των αποστάσεων (σε μέτρα ή πόδια). Αυτό μάλιστα, γιατί δεν είμαστε υποχρεωμένοι να ξέρουμε πόσα πόδια είναι ένα μέτρο ή σε πόσους βαθμούς Κελσίου αντιστοιχούν οι τάδε βαθμοί Φαρενάιτ. Το συνάλλαγμα που μπορείτε να διακινήσετε περιλαμβάνει δολάρια Αμερικής, λίρες Αγγλίας, γεν, πεσέτες, ακόμα και ευρώ (φοβερό, ε;)

Ειδική μνεία πρέπει να γίνει τόσο στο interface του παιχνιδιού, που, όπως προαναφέρθηκε, είναι πανεύκολο στο χειρισμό του, όσο και στο πολύ όμορφο και χαρούμενο πακέτο του. Επιτέλους, ένα πακέτο που τραβά το χρήστη με τα όμορφα χρώματά του και όχι σαν τα άλλα που μας έχουν συνηθίσει κάποιες εταιρίες, με διάβολους και τριβόλους ζωγραφισμένους επάνω. Μετά αναρωτιόμαστε γιατί στα μάτια των άσχετων τα computer games δείχνουν σατανικά και πηγές πολλών κακών. Πώς να μην το θεωρήσει έτσι κάποιος ανίδεος, όταν δει στο πακέτο τον Αρχιβελζεβούλη σε πόζες απείρου κάλλους;

Εκτός από τα όμορφα χρώματα, το πακέτο περιλαμβάνει το εξίσου όμορφο, αναλυτικό και περιεκτικό manual. Θα συνιστούσα να μην κάνετε βήμα χωρίς αυτό, καθώς εξηγεί τα πάντα γύρω από τις δυνατότητες κατασκευής των τρένων ή των κτιρίων.

ΥΠΕΡ & ΚΑΤΑ

Ναι, με έχετε μάθει πια: στις αναλύσεις των παιχνιδιών που κάνω συνήθως συνοψίζω τα υπέρ και τα κατά του τίτλου σε μια περιεκτική παράγραφο. Στα υπέρ του συγκεκριμένου τίτλου, λοιπόν, μπορούμε να εντάξουμε την πρωτοτυπία και τις καινοτομίες εν γένει, το πόσο εθιστικό είναι, τη μεγάλη λεπτομέρεια σε όλους τους τομείς (γραφικά, ήχο, gameplay), το αναλυτικό εγχειρίδιο οδηγιών, το ελκυστικό πακέτο, το πανεύκολο interface, που σας καθοδηγεί παντού με πρόσβαση στα σημεία που σας ενδιαφέρει με το πάτημα ενός κουμπιού, και, τέλος, τα πολλά modes αναλύσεων, με κορυφαία την 1.024x768 (εμ, νεοαποκτηθείσα οθόνη 17" έχω, να μην την τεστάρω τόσο δα;).

Στα κατά συγκαταλέγεται το γεγονός ότι, μέχρι να εξοικειωθείτε, θα δυσκολευτείτε κάπως σε ό,τι αφορά τις ενώσεις που πρέπει να γίνουν στις ράγες των τρένων, ενώ ετοιμαστείτε για πολύ καθάρισμα, ειδικά εμετού. Αυτό μπορεί να έχει την πλάκα του αρχικά, αλλά ύστερα μπορεί να νιώσετε και εσείς κάπως... εμετικά, όποτε έχετε πρόχειρη καμιά λεκάνη στα πέριξ, δεν ξέρετε αν θα σας χρειαστεί. Αλλο ένα ενοχλητικό σημείο ίσως θεωρήσει κάποιος το γεγονός ότι δεν έχετε τη δυνατότητα να κάνετε Pause την ώρα που σχεδιάζετε τα τρένα σας, με αποτέλεσμα να καταλήγετε να παραμελείτε το πάρκο σας, κάτι που, όπως καταλαβαίνετε, αποτελεί πρόβλημα (εμετοί, βανδαλισμοί, δυσαρεστημένοι πελάτες κ.λπ.). Επίσης, δεν θα βρείτε ένα σενάριο που να ξεκινά από το μηδέν με σκοπό τη δημιουργία ενός πάρκου και, τέλος, δεν υπάρχει map editor για τη δημιουργία δικών σας σεναρίων, έλλειψη που πράγματι αφαιρεί πόντους από την κατά τα άλλα πολύ καλή παραγωγή.

ΓΕΝΙΚΕΣ ΕΚΤΙΜΗΣΕΙΣ

Προσωπικά δεν θα είχα κανένα πρόβλημα να προτείνω σε όσους θέλουν να ασχοληθούν με τον εν λόγω τίτλο να το κάνουν χωρίς δεύτερη σκέψη. Παρά τα μικρά προβλήματα που έχει, το γεγονός ότι τα γραφικά του δεν είναι ό,τι καλύτερο έχουμε δει σε computer game ή τον ήχο του, που, ενώ είναι πολύ λεπτομερής δεν μπορούμε να γράψουμε διθυράμβους για αυτόν, ο τίτλος αποτελεί μια αξιολογότατη παραγωγή από μια γνωστή



Πώς πήγαμε αυτό το χρόνο; Για να δούμε τα στατιστικά...

εταιρία και έναν σχεδιαστή που μας έχει δώσει στο παρελθόν άλλα παρόμοια "διαμάντια" (Transport Tycoon Deluxe). Επίσης, η on-line υποστήριξή του είναι πέραν του δέοντος καλή, με ένα Web site γεμάτο λεπτομέρειες, προτάσεις για νέες κατασκευές, σενάρια, διαγωνισμούς και άλλα καλούδια. Πρέπον θα ήταν άλλες εταιρίες να παραδειγματιστούν από ένα τέτοιο site και να μη μας αποδεικνύουν περίτρανα, όταν βγάζουν έναν τίτλο, ότι το μόνο που σκέφτονται είναι τι θα βάλουν στην τσέπη τους. Τέλος, οφείλω να αναφέρω πως υπάρχουν κάποια στην κυριολεξία ανεπαίσθητα bugs, που όμως διορθώνονται με το patch που είναι ήδη έτοιμο, καθώς και ότι μπορείτε ταυτόχρονα να κάνετε άλλες εργασίες στα Windows την ώρα που παίζετε το παιχνίδι, χωρίς το παραμικρό crash. Εν κατακλείδι, ο τίτλος είναι καλοφτιαγμένος, με πολλές λεπτομέρειες που στην κυριολεξία θα σας μαγνητίσουν. Εχει μεγάλη αντοχή στο χρόνο και αξίζει μια θέση στο σκληρό δίσκο σας. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	85
GAMEPLAY	93
ΑΝΤΟΧΗ	92

90



Πολύ προσεγμένο και λεπτομερές. Οι φίλοι του Theme Park θα το λατρέψουν. Οι άλλοι θα ενθουσιαστούν.

STAR WARS EPISODE I RACER

Στα μέσα του περασμένου Μαΐου προβλήθηκε στην Αμερική η ταινία "Star Wars - Episode I: The Phantom Menace", η οποία αποτελεί το πρώτο μέρος μιας νέας τριλογίας με θεματολογία εμπνευσμένη από το φανταστικό σύμπαν του "Star Wars". Με αφορμή το συγκεκριμένο γεγονός, η LucasArts κυκλοφόρησε στην αγορά δύο τίτλους οι οποίοι δείχνουν να βασίζονται στο σενάριο της νέας ταινίας. Εγκαινιάζεται έτσι η έλευση της νέας εποχής για την οποία σας είχα κάνει λόγο πριν από δύο τεύχη.

ΕΤΑΙΡΙΑ
LUCAS ARTS
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Win 95/98, P166, 32 MB RAM, 4MB Graphics Accelerator, 4x CD-ROM, DirectX 6.1

του Γιάννη Τζοΐτη
zano@compulink.gr

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: **ΚΑΤΩΤΕΡΟ** · ΜΕΣΟ · ΑΝΩΤΕΡΟ · ΑΝΩΤΑΤΟ

Οταν κάποια μέρα, επισκεπτόμενος το Web site της κατασκευάστριας εταιρίας, αντίκρισα την ανακοίνωση για την επικείμενη κυκλοφορία των "Star Wars - Episode I: The Phantom Menace" και "Star Wars - Episode I: Racer", φαντάστηκα πως αυτή δεν αφορούσε στο εγγύς αλλά μάλλον στο απώτερο μέλλον. Με δεδομένο, μάλιστα, το ότι τίτλοι όπως το "Force Commander" ανακοινώθηκαν πολύ νωρίτερα, χωρίς όμως να έχουν κυκλοφορήσει ακόμα, η προοπτική να συμβεί κι εδώ κάτι τέτοιο έμοιαζε να είναι η πιθανότερη, για να μη γράψω απολύτως σίγουρη. Πόσο λάθος έκανα όμως! Φαίνεται πως τα νέφη της μυστικότητας καθώς και το πέπλο του αποπροσανατολισμού, με τα οποία καλυπτόταν η όλη προσπάθεια για την ολοκλήρωση της κινηματογραφικής ταινίας, σκέπαζαν και τη δημιουργία των συγκεκριμένων τίτλων. Το αποτέλεσμα ήταν να μη διαρρεύσει η παραμικρή είδηση προτού φτάσει το πλήρωμα του χρόνου, το οποίο επέτρεψε τη σχεδόν ταυτόχρονη κυκλοφορία τους με την ταινία. Οδηγούμαστε εκ των υστέρων λοιπόν στο συμπέρασμα ότι τα παιχνίδια αυτά αποτελούσαν αναπόσπαστο μέρος ενός ευρύτερου σχεδίου, με το οποίο θα επιχειρούνταν η δυναμική είσοδος της νέας τριλογίας στην αγορά. Ο στόχος φαίνεται πως ήταν η εκμετάλλευση της αίγλης της ταινίας, καθώς είχε προβλεφθεί ο ενθουσιασμός που αυτή θα σκορπούσε - κάτι που τελικά έγινε. Εν κατακλείδι, ίσως αυτό να αποτελεί ένα εκπληκτικό μάθημα marketing. Εκείνο όμως που ενδιαφέρει όλους εμάς είναι αυτό καθαυτό το γεγονός της ύπαρξης του "Star Wars - Episode I: Racer", με το οποίο θα ασχοληθούμε στο παρόν άρθρο.



Από την οθόνη επιλογής σκάφους.

ΙΛΙΓΓΙΩΔΕΙΣ ΤΑΧΥΤΗΤΕΣ...

Οσο κι αν η προβολή της ταινίας αποτελεί έναν διακαή πόθο μας, δεν πρόκειται να την απολαύσουμε νωρίτερα από τον προσεχή Οκτώβριο. Τότε έχει προγραμματιστεί η διανομή της στη χώρα μας, οπότε υπομονή. Ως εκ τούτου, λίγα στοιχεία γνωρίζω για το σενάριο. Ετσι, δεν μπορώ να ξέρω πόσο πιστά υπηρετεί την ταινία το "Racer". Το σίγουρο είναι πως αντλεί το θέμα του από μια εκπληκτική σκηνή της, κατά τη διάρκεια της οποίας διεξάγεται ένας ασυνήθιστος αγώνας με σκάφη εξίσου ασυνήθιστα. Πρόκειται για κάποιες αγωνιστικές "κάψουλες", που διαθέτουν δύο ασύγκριτης ισχύος προωθητικές μηχανές σχήματος οβάλ και έναν θάλαμο πλοήγησης ως παρελκόμενο αυτών. Το χαρακτηριστικό αυτών των σκα-



Κι όμως, λίγο πριν αυτά τα κομμάτια συνέθεταν ένα πανέμορφο σκάφος.



Η σχεδίαση των σκαφών χαρακτηρίζεται από την αστείρευτη έμπνευση των δημιουργών τους.



Αυτή είναι μία από τις σπάνιες φορές που απειλήθηκα από τους ψηφιακούς αντιπάλους μου.



Ποπό, και δεν πήραμε ομπρέλα!

φών είναι ότι ίπτανται σε χαμηλό ύψος πάνω από την επιφάνεια που κάθε φορά διασχίζουν, θυμίζοντας τα γνωστά σε όλους μας Hovercrafts. Βέβαια εδώ εντοπίζονται τεράστιες διαφορές: Εκτός από τη σχεδίαση, που είναι άκρως φουτουριστική, τα εν λόγω σκάφη δύνανται να αναπτύξουν ιλιγγιώδεις ταχύτητες, οι οποίες μπορούν να αγγίξουν τα 968 kph! Ναι, πολύ καλά διαβάσατε. Πρόκειται για απίστευτες ταχύτητες, που απαιτούν εξωγήινες ικανότητες προκειμένου να ελεγχθούν τα σκάφη που τις αναπτύσσουν. Στην αρχή ήμουν λίγο διστακτικός για το αν η αίσθηση που δημιουργούν τέτοιες ταχύτητες θα μπορούσε να μεταφερθεί με επιτυχία στην οθόνη του υπολογιστή. Ομως η δυσπιστία μου αυτή διαψεύστηκε με τον πλέον πανηγυρικό τρόπο αμέσως μόλις έτρεξα το παιχνίδι για πρώτη φορά.



Διάφορα αντικείμενα χαρακτηρίζουν κάθε φορά τις πίστες που διατρέχετε, τονώνοντας συνεχώς το ενδιαφέρον.



Κάποιες τελευταίες μικροδιορθώσεις στο σκάφος είναι απαραίτητες πριν από τους αγώνες.

Η ΕΠΕΛΑΣΗ ΤΩΝ ΓΡΑΦΙΚΩΝ...

Ενα από τα πιο εντυπωσιακά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού είναι αναμφίβολα τα γραφικά του. Γεγονός απολύτως φυσιολογικό, αφού προκειμένου να τρέξετε το παιχνίδι θα χρειαστείτε οπωσδήποτε κάρτα επιτάχυνσης τρισδιάστατων γραφικών. Οσοι λοιπόν είστε ήδη κάτοχοι μιας τέτοιας κάρτας, αλλά και όσοι σκοπεύετε να γίνετε σύντομα, θα αποζημιωθείτε σίγουρα από το οπτικό αποτέλεσμα, το οποίο, συγκρινόμενο με αυτά προηγούμενων κυκλοφοριών της LucasArts, είναι άνευ συναγωνισμού. Η σχεδίαση των σκαφών, για παράδειγμα, είναι τέλεια. Λεπτομερής και ευφάνταστη, παραπέμπει ευθέως στα μοντέλα της ταινίας. Η δε γκάμα τους δείχνει ανεξάντλητη, περιλαμβάνοντας συνολικά περισσότερα από 25 σκάφη - και, προσέξτε, όλα μοναδικά, τόσο σε σχεδίαση όσο και σε δυνατότητες και χρωματισμούς.

Οι χώροι διεξαγωγής των αγώνων επίσης ξεπερνούν κάθε φαντασία. Δεν νομίζω πως με τις λέξεις θα μπορούσε να μεταφέρει κάποιος τη σχεδιαστική μεγαλοπρέπειά τους. Αρκεί να σας αναφέρω ότι οι αγωνιστικές διαδρομές φιλοξενούνται σε οκτώ ολότελα διαφορετικούς μεταξύ τους κόσμους. Τι σημαίνει αυτό; Με πολύ απλές λέξεις, σημαίνει ότι δεν θα πλήξετε καθόλου, αφού ο περιβάλλων χώρος θα εναλλάσσεται διαρκώς. Από τις παγωμένες πίστες του πλανήτη Ando Prime θα μεταφερθείτε στις πυκνόφυτες και σε αρκετά σημεία βαλτώδεις πίστες του πλανήτη Baroonda. Από το μολυσμένο περιβάλλον του βιομηχανικού Mon Gazza θα βρεθείτε να διασχίζετε τις βραχώδεις επιφάνειες του πασίγνωστου πλανήτη Tattoine, και πάει λέγοντας...

Πέρα από αυτά, κάθε πίστα αποτελείται από διαφορετικά κομμάτια, τονώνοντας έτσι το ενδιαφέρον του παίκτη. Τα υπέργεια τούνελ διαδέχονται υποθαλάσσια και εναέρια. Γέφυρες κάνουν διαρκώς την εμφάνισή τους. Στοές σας οδηγούν στα έγκατα ηφαιστειογενών εδαφών, δίπλα σε ποτάμια λάβας, ενώ τεράστια χάσματα εμφανίζονται από το πουθενά, προβάλλοντας την αξίωση να ανακόψουν τον ξέφρενο ρυθμό σας. Φυσικά, δεν θα μπορούσαν να λείπουν από το σκηνικό διάφορα αντικείμενα, χαρακτηριστικά των περιοχών στις οποίες κινείστε κάθε φορά. Ζώνες αστεροειδών, διαστημόπλοια, ηφαίστεια, καταρράκτες αλλά και παράξενα πλάσματα είναι μόνο μερικά από αυτά που θα συναντήσετε και θα σας τραβήξουν την προσοχή. Ολα διαθέτουν εκ-



Χαριτωμένο ζωάκι, δεν λέω. Να μη μας έκλεινε και το δρόμο...



Οχι, δεν είναι κάποιο υπερόπλο. Ενα απλό "σκαφάκι" που πιάνει 1.000 kph είναι.



Θα διασχίσετε τα πιο απίθανα μέρη. Ακόμα και τα έγκατα της Γης!



Οι πίστες είναι γεμάτες από φυσικά εμπόδια. Για αυτό προσοχή!



Ατμοσφαιρικοί χρωματισμοί υπόσχονται να σας μεταφέρουν στην καρδιά της δράσης.

πληκτικούς χρωματικούς τόνους, προς τέρψη, φυσικά, των αισθήσεών σας. Στο ίδιο μήκος κύματος βρίσκεται συντονισμένο το εισαγωγικό βίντεο, που είναι (και δεν θέλω αντιρρήσεις) ΕΚ-ΠΛΗ-ΚΤΙ-ΚΟ. Δείτε το και θα με θυμηθείτε...

ΚΑΛΑ, ΞΕΡΩ... ΠΑΛΙ ΠΡΩΤΟΣ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΒΓΩ...

Ο στόχος σας στο παιχνίδι φαίνεται κοινότοπος. Ετσι, η τελική επικράτηση αποτελεί για ακόμη μία φορά το ζητούμενο. Μέσα από τρία διαφορετικής δυσκολίας πρωταθλήματα, θα έχετε τη δυνατότητα να δοκιμάσετε τις ικανότητές σας και να κατακτήσετε την κορυφή.

Ολα τα πρωταθλήματα αποτελούνται από επτά πίστες έκαστο. Μόνο που, για να αποκτήσετε πρόσβαση σε κάποιες πίστες που αρχικά είναι κλειδωμένες, θα πρέπει να τερματίζετε τουλάχιστον τέταρτοι στις αμέσως προηγούμενες - κάτι που όμως δεν φαίνεται να είναι ιδιαίτερα δύσκολο. Οντως, το παιχνίδι μου έδωσε την αίσθηση ότι είναι από τα πλέον εύκολα. Ενδεικτικό αυτού είναι το ότι χρειάστηκα μόλις μία μέρα για να το ολοκληρώσω. Ισως ο εκπληκτικός χειρισμός του να συνέβαλε τα μέγιστα σε αυτό. Πράγματι, τα σκάφη ελέγχονται πλήρως. Παρά την εξωφρενική ταχύτητα που αναπτύσσουν, τιθασεύονται πανεύκολα. Υπάρχει δε μια πλαστικότητα στην κίνηση που μοιάζει απίστευτη. Δίνεται στον παίκτη η αίσθηση πως κάθε σκάφος είναι σπονδυλωτό, αφού κάθε φορά που επιχειρεί κάποιος να το στρίψει, πρώτα κινούνται οι μηχανές και κατόπιν ο θαλαμίσκος του πιλοτηρίου. Βέβαια, δεν έχουν όλα τα σκάφη την ίδια συμπεριφορά. Αλλα υπερτερούν π.χ. σε ταχύτητα ή επιτάχυνση και άλλα σε τομείς όπως η απόκριση και το σύστημα ψύξης. Εντούτοις έχετε τη δυνατότητα να διαμορφώσετε το σκάφος σας ανάλογα με το στιλ που σας ταιριάζει. Πώς θα γίνει αυτό; Απλά συλλέγοντας όσο περισσότερα χρήματα μπορείτε, αφού οι τέσσερις πρώτες θέσεις κάθε αγώνα αμείβονται ανάλογα. Αν, μάλιστα, αισθανθείτε σίγουροι για τον εαυτό σας, τροποποιήστε τα έπαθλα, έτσι ώστε ο νικητής να τα παίρνει όλα. Αυτός είναι ένας τρόπος ώστε να αποκτήσετε γρήγορα αρκετά χρήματα, τα οποία εν συνεχεία θα μπορέσετε να επενδύσετε στην αναβάθμιση του σκάφους σας. Το μαγαζί του Watto's είναι ό,τι πιο κατάλληλο για αυτό, αφού εκεί θα βρείτε εξοπλιστικά μέρη για το σκάφος σας. Αν όμως τα χρήματά σας δεν επαρκούν για τα ανταλλακτικά των ονείρων σας, επισκεφθείτε το Watto's Junkyard κι εκεί, αν είστε τυχεροί, θα μπορέσετε να αποκτήσετε με λιγότερα χρήματα ορισμένα ελαφρώς μεταχειρισμένα μέρη. Τελικά, είναι που είναι εύκολο το παιχνίδι, αν επιπλέον τροποποιήσετε κατάλληλα το σκάφος σας, τότε τους αντιπάλους σας θα τους βλέπετε μόνο στην εκκίνηση των αγώνων.

Ολα αυτά που αφορούν στις αναβαθμίσεις των σκαφών, όμως, ισχύουν για την επιλογή "Single Player Tournament". Η δεύτερη επιλογή, "Single Player Free Play", απλά σας επιτρέπει να παίρνετε μέρος σε μεμονωμένους αγώνες, επιλέγοντας την πίστα και το σκάφος που επιθυμείτε. Η "παλιοπαρέα" των επιλογών συμπληρώνεται από την επιλογή "Multiplayer", που σας επιτρέπει να αγωνιστείτε εναντίον μέχρι και οκτώ άλλων αντίπαλων παικτών, μέσω LANs. Πρόκειται για κάτι που, ως γνωστό, ανεβάζει την πρόκληση - έστω



Στην αφετηρία ακόμα ενός αγώνα.

ON CAMERA

Υπάρχουν τέσσερις διαθέσιμες κάμερες μέσω των οποίων μπορείτε να πλοηγήσετε το σκάφος σας. Ρίξτε τους μια ματιά...











Μη σας ξεγελά το μέγεθός του, γιατί η ταχύτητά του είναι αντιστρόφως ανάλογη αυτού.

κι αν κάθε παίκτης πρέπει να έχει από ένα CD με το παιχνίδι στην κατοχή του.

ΤΑ ΧΑΠΙΑ ΜΟΥ...

Οι αγώνες δεν μπορώ να υποστηρίξω ότι είναι ιδιαίτερα προκλητικοί. Το ίδιο ισχύει για τους ψηφιακούς αντιπάλους σας. Δύσκολα θα βρεθείτε σε μειονεκτική θέση και ακόμα δυσκολότερα θα καταφέρετε να χάσετε κάποιον αγώνα. Η απόλαυση ωστόσο προκύπτει από όλα αυτά που προανέφερα και από κάτι ακόμα: Κατά τη διάρκεια των αγώνων σας θα έχετε την ευκαιρία, χρησιμοποιώντας το Boost mode, να φτάνετε σε ασύλληπτες ταχύτητες μέσω εκρηκτικών επιταχύνσεων. Τότε θα βλέπετε (αν τα καταφέρετε) τα τοπία γύρω σας κυριολεκτικά να εξαφανίζονται. Είναι η αίσθηση της ταχύτητας για την οποία έκανα λόγο στην αρχή αυτού του review, που καταφέρνει και μεταφέρεται επιτυχώς στην οθόνη του υπολογιστή. Δεν έχω δει άλλο παιχνίδι να εναλάσσει εικόνες τόσο γρήγορα, αποδίδοντας τέτοιες ταχύτητες. Για αυτό, εφοδιαστείτε με άφθονες δραμαμίνες (τα πασίγνωστα χάπια για τη ναυτία) και δώστε τα όλα. Προσοχή όμως, γιατί τα σκάφη δεν είναι άθραυστα. Αντιθέτως, οι προωθητικές μηχανές τους μοιάζουν ευάλωτες στις προσκρούσεις με τα τοιχώματα των αγωνιστικών διαδρομών. Ετσι, είναι πολύ πιθανό κάποια στιγμή να χάσετε τη μία από τις δύο μηχανές. Τότε, ανήμποροι θα αφεθείτε στην παρακολούθηση του σκάφους σας καθώς αυτό θα στροβιλίζεται εντυπωσιακά, ώσπου να διαλυθεί τελικά σε κάποιο σημείο της πίστας. Ενα σχέδιο στο αριστερό μέρος της οθόνης απεικονίζει τις δύο μηχανές και την κατάσταση όπου βρίσκονται κάθε στιγμή. Κάποιες αλλαγές στο αρχικό πράσινο χρώμα τους προειδοποιεί για τις ζημιές που έχουν υποστεί, δίνοντάς σας την ευκαιρία να τις επισκευάσετε εν πτήσει. Το αντίτιμο το πληρώνετε σε απώλεια ταχύτητας και, κατ' επέκταση, απώλεια χρόνου. Αν βρεθείτε πάντως σε τέτοια κατάσταση, το παιχνίδι σάς προσφέρει τη δυνατότητα να εκτοξεύσετε κάποια "ευγενικά" λογάκια στους αντιπάλους που θα σας προσπερνούν. Ετσι, για εκτόνωση, βρε αδερφέ.

ΝΕΑ ΜΟΥΣΙΚΑ ΘΕΜΑΤΑ

Η LucasArts μας έχει συνηθίσει σε άρτιες παραγωγές με εξαίρετο ήχο. Το "Star Wars Episode I Racer" δεν θα μπορούσε να αποτελέσει εξαίρεση. Ετσι, η ποιότητα και σε αυτό τον τομέα είναι υψηλή. Νέα μουσικά θέματα από την κινηματογραφική ταινία επενδύουν τη δράση, χωρίς όμως να διαφοροποιείται το επικό μοτίβο στο οποίο μας έχει συνηθίσει η εταιρία. Ικανοποιητικά είναι και τα διάφορα ηχητικά εφέ, που περιλαμβάνουν διαφορετικούς ήχους για κάθε σκάφος αλλά και καρτουνίστικης υφής φράσεις των ηρώων που πρωταγωνιστούν. Θυμηθείτε τις φράσεις μου όταν επισκεφθείτε το μαγαζί του Watto's ή όταν, μετά το τέλος ενός αγώνα, κάποιος θα σας τραγουδά.

ΕΝΑ ΔΡΟΣΙΣΤΙΚΟ ΚΟΚΤΕΪΛ

Το "Star Wars Episode I Racer" είναι ένα από τα πιο "εύπεπτα" και διασκεδαστικά παιχνίδια που έχω δει. Εκπληκτικά γρήγορο, απλό, με μεθυστικούς χρωματικούς τόνους, υπόσχεται να σας χαρίσει κάποιες ανάλαφρες, δροσιστικές στιγμές, μέσα στο βασανιστικό (από άποψη θερμοκρασίας) καλοκαίρι. Αποτελώντας μάλιστα τον πρόαγγελο της πολυαναμενόμενης κινηματογραφικής ταινίας "The Phantom Menace", προβάλλει ακόμα έναν λόγο για να το προτιμήσετε. Ισως να μην καταφέρει να σας καθηλώσει για αρκετό καιρό, αφού στερείται βάθους και είναι υπέρ το δέον εύκολο. Ομως οι εκπληκτικά γρήγορες κούρσες με τα ασυνήθιστα σκάφη που σας περιέγραψα, μέσα από δύσβατες περιοχές και στενά περάσματα, θα σας προκαλέσουν μια πρωτόγνωρη ζάλη. Επίσης,φαντάζομαι πως θα το θυμάστε κάθε φορά που θα ψάχνετε την αρχή του σεναριακού μύθου που θα ξεδιπλώσει η προβολή της νέας τριλογίας. Αν όμως όλα τα προηγούμενα δεν σας πείθουν να το αγοράσετε, σκεφθείτε κι αυτό: Πρόκειται για ακόμα μία παραγωγή της LucasArts. Ισως αυτό να τα λέει όλα...

Καλό καλοκαίρι! PC



Πιάσαμε φωτιά ή μου φαίνεται;



Σαν να στενεύουν τα πράγματα εκεί μπροστά...

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	95
GAMEPLAY	90
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	80

88



Μια άνευ όρων παράδοση στον ίλιγγο της ταχύτητας...



Τεράστια χάσματα και άλλα εμπόδια φιλοδοξούν να ανακόψουν την πορεία σας. Μη μασάτε!



Η φουτουριστική σχεδίαση των σκαφών αποτελεί χαρακτηριστικό γνώρισμα του παιχνιδιού.

STRATEGY

S·A·G·A

RAGE OF THE VIKINGS

Cryo Interactive. Νομίζω ότι τα λόγια είναι περιττά για τη γνωστή εταιρία, η οποία έχει δημιουργήσει ουκ ολίγους τίτλους. Ανάμεσά τους το Ubik, που μάλιστα είχε εξελληνιστεί πλήρως, το Egypt 1156: The Tomb of the Pharaoh με τους ελληνικούς υπότιτλους και το Atlantis. Φυσικά, η γαλλική εταιρία δεν έχει επαναπαυτεί στις δάφνες των επιτυχιών της και συνεχίζει την προσπάθεια να αυξήσει τα κέρδη της, κυκλοφορώντας συνεχώς νέους τίτλους. Το "PC Master", παρακολουθώντας από κοντά την πορεία της εταιρίας, παρουσιάζει σε αυτό το τεύχος το νέο δημιούργημά της, που δεν είναι άλλο από το Saga: Rage of the Vikings.

του Μανώλη Φουρνιστάκη
mafg13@x-treme.gr

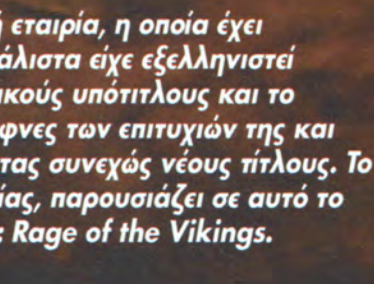
Το όνομά τους ήταν συνώνυμο του τρόμου, του φόβου, του θανάτου. Η φήμη τους διαδεδομένη για το κουράγιο τους, την ικανότητα στη μάχη αλλά και τη βαρβαρότητα, αφού στο πέρασμά τους άφηναν μόνο πτώματα και καταστροφή. Επί τρεις αιώνες οι άνθρωποι κοιτούσαν έντρομοι προς το Βορρά, μήπως και ξανάρθουν, μήπως κάνουν την εμφάνισή τους οι ξανθοί πολεμιστές με τα κέρατα στο κράνος. Ναι, μιλάμε για τους Βίκινγκς, τους τρομερούς πολεμιστές, οι οποίοι είχαν μία ανεξάντλητη δίψα για αίμα, κατακτήσεις και χρυσό. Τα μέρη στα οποία ζούσαν ήταν παγωμένα και μυστηριώδη για το γνωστό κόσμο της εποχής. Οι ιστορίες και οι μύθοι που είχαν βγάλει οι άνθρωποι για αυτούς αμέτρητοι.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Σίγουρα οι Βίκινγκς έκαναν έντονα αισθητή την παρουσία τους στην ανθρώπινη ιστορία, καθώς είχαν καταφέρει να λεηλατήσουν ολόκληρη τη Βόρεια Ευρώπη και πολλά παράλια της Μεσογείου, ακόμη και να χτυπήσουν τις παρυφές της Βυζαντινής Αυτοκρατορίας, έχοντας ξεκινήσει από τη μακρινή Σκανδιναβία. Οι Βίκινγκς έχουν εμπνεύσει πολλούς μυθιστοριογράφους, και έχουν γραφτεί πολλά για αυτούς, καθώς πολλοί ιστορικοί έχουν αφοσιωθεί στην έρευνα γύρω από την προέλευσή τους, τα πολιτισμικά στοιχεία τους και γενικά την κουλτούρα τους. Φυσικά λοιπόν δεν θα μπορούσαν να ξεφύγουν από τα δαιμόνια μυαλά της βιομηχανίας παιχνιδιών για υπολογιστές, αφού το υλικό που μπορούν να αντλήσουν είναι πλούσιο.

Η Cryo Interactive μάς έχει συνηθίσει σε παρόμοια σενάρια, είτε σε adventures

ΕΤΑΙΡΙΑ
CRYO-INTERACTIVE
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 166, 32MB RAM, SVGA με 2MB video RAM, SOUNDBLASTER και DIRECTX 5 συμβατή κάρτα ήχου, 8x CD-ROM drive



Από το εισαγωγικό video του παιχνιδιού.


Ενα τυπικό χωριό των Βίκινγκς.

είτε σε strategies, συνεπώς δεν αποτέλεσε έκπληξη το γεγονός ότι κυκλοφόρησε ένα strategy με θέμα τους Βίκινγκς. Ο γράφων, έχοντας στενή επαφή με τη σκανδιναβική κουλτούρα και κρατώντας στενούς δεσμούς με ανθρώπους από όλες τις σκανδιναβικές χώρες (δεν εννοώ μόνο τις ξανθιές), άδραξε την ευκαιρία και ανέλαβε για αξιολόγηση τον εν λόγω τίτλο, μια και του αρέσει καθετί που έχει σχέση με την όμορφη χερσόνησο.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Τα δεδομένα είναι πολύ απλά και δεν θα αφιερώσουμε παρά λίγες γραμμές. Είστε ηγέτες μιας φυλής Βίκινγκς ανάμεσα σε άλλες φυλές. Ξεκινάτε με μια μικρή ομάδα ανδρών αλλά με μεγάλες φιλοδοξίες: να


Γιαχ, άσχημοι!


Ακόμη μία νίκη για τους Βίκινγκς.

μείνετε στο τέλος η μοναδική φυλή στον κόσμο. Ανθρωποι, elves, valkyries, trolls, centaurs, giants και dwarves πρέπει είτε να υποταχθούν είτε να αφανιστούν.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Η κατάσταση δεν είναι τόσο απλή όσο κάποιοι ίσως περιμένετε. Δεν χτίζετε μια βάση στα γρήγορα μαζεύοντας ορισμένα resources και αυτό ήταν. Υπάρχει ολόκληρη παραγωγική διαδικασία για να ξεκινήσετε μια επίθεση σε ένα άλλο χωριό ή στρατιωτική μονάδα.

Καταρχήν, είμαι στην ευχάριστη θέση να σας ανακοινώσω πως πέραν από τους άντρες υπάρχουν και οι γυναίκες, οι οποίες μάλιστα είναι πολύ χρήσιμες, και μάλιστα έχουν πολύ υψηλό δείκτη εργατικότητας. Μάλιστα, ας με συγχωρέσουν οι... λίγες αναγνώστριες, υπάρχει ένας σημαντικός δείκτης φαλλοκρατισμού στο παιχνίδι, καθώς οι γυναίκες υπάρχουν για να βοηθούν τους άντρες.

Ας πάρουμε όμως τα δεδομένα από την αρχή. Ως είθισται, για να καταφέρετε να αναπτύξετε έναν ισχυρό στρατό, θα πρέπει να περισυλλέξετε τα απαραίτητα resources -αναλόγως του είδους του παιχνιδιού- και ύστερα να χτίσετε κάποιο στρατόπεδο και σε γενικές γραμμές ορισμένα άκρως απαραίτητα κτίρια για να κάνετε το ξεκίνημα. Κατά βάση έτσι λειτουργεί το Saga, αλλά οι προγραμματιστές της Cryo έχουν πραγματοποιήσει πολλές διαφοροποιήσεις. Για να μπορέσετε, λοιπόν, να ξεκινήσετε σωστά την ανάπτυξη ενός ισχυρού στρατού, θα πρέπει πρώτα να βρείτε το σωστό σημείο για να χτίσετε τα πρώτα σπίτια σας. Το σημείο εκείνο θα πρέπει να βρίσκεται κοντά σε θάλασσα για να πηγαίνετε εύκολα για ψάρεμα ή σε μέρος κατάλληλο για κυνήγι, σε εκτάσεις τις οποίες θα μπορείτε να θερίσετε για το σιτάρι τους ή για το σανό των αγελάδων και σε δέντρα τα οποία θα σας δίνουν φρούτα. Από ό,τι καταλάβατε, υπάρχουν πολλά είδη τροφής για να ταΐζετε τον πληθυσμό. Ετσι, αφού επιλέξετε το κατάλληλο σημείο, βάζετε τους -συνήθως λιγοστούς- άντρες σας να χτίσουν τα πρώτα σπίτια. Μόλις δώσετε την εντολή, αυτομάτως όσοι έχουν επιλεγεί για αυτό το σκοπό αρχίζουν να κόβουν ξύλα από τα γύρω δέντρα, ενώ όταν η απαραίτητη ποσότητα έχει κοπεί, ξεκινά το χτίσιμο. Εφόσον έχετε κατασκευάσει ένα με δύο σπίτια, φρόνιμο (για να μη γράψω απαραίτητο) είναι να χτίσετε και μια αποθήκη, στην οποία θα αποθηκεύονται σχεδόν όλα τα αγαθά που μαζεύετε ή αρπάζετε. Επίσης η αποθήκη χρησιμεύει για το εμπόριο, το οποίο αρκετές φορές μετατρέπεται σε μια πολύ καλή λύση, όταν υπάρχει έλλειψη ρευστού ή υλικών.

Οταν πλέον έχετε χτίσει τα πρώτα σπίτια του χωριού σας, καλό είναι να αρχίσετε να αυξάνετε το ανθρώπινο δυναμικό σας. Αυτό επιτυγχάνεται ως εξής: Επιλέγετε μία γυναίκα (αν δεν έχετε, μπορείτε να αγοράσετε μία) και της δίνετε εντολή να δουλέψει μέσα στο σπίτι. Το ίδιο πράττετε με έναν άντρα. Αμέσως και οι δύο θα αρχίσουν να μεταφέρουν φαγητό από την αποθήκη ή θα πηγαίνουν να το βρουν στην ύπαιθρο, αν τυχόν η αποθήκη είναι άδεια. Μόλις μεταφέρουν την απαραίτητη ποσότητα φαγητού στο σπίτι, μπαίνουν και οι δύο μέσα και ξεκινά η... αναπαραγωγή. Δυστυχώς, δεν είδα αυτό που θα ήθελα, δηλαδή κάποια... πιο ζεστή ενέργεια από μέρους τους, οπότε μην τρίβετε τα χέρια σας. Αυτό που μπορείτε να κάνε-


Το έμβλημα των χριστιανών.

τε ωστόσο είναι να μαντέψετε τι θα βγει, όπως άλλωστε όλοι οι γονείς! Γιατρέ, γιατρέ, τι έγινε; Με άλλα λόγια, το αποτέλεσμα της αναπαραγωγής δεν είναι οπωσδήποτε κάποιος τεράστιος ξανθός πολεμιστής με παχιά γένια, αφού μπορεί να γεννηθεί μία γλυκιά, ξανθούλα, θηλυκή ύπαρξη ή ακόμη και μία Valkyrie.

Αυτά όσον αφορά στην αναπαραγωγή. Από εκεί και πέρα, στη διακριτική σας ευχέρεια είναι να χτίσετε ακόμη ορισμένα κτίρια, που θα χρησιμεύσουν στην αναβάθμιση των όπλων σας, την αύξηση του αριθμού των αγελάδων σας (βέβαια, έχει κι από αυτό) και στις ικανότητες των παγανιστών μάγων σας και των αντι-παγανιστών χριστιανών ιερέων σας. Με άλλες λέξεις, υπάρχουν εργαστήρια ή αλλιώς σιδεράδικα που αναβαθμίζουν είτε τα ξίφη (Melee Weapons Forge), είτε τα βέλη (Projectiles Workshop), είτε την αρματωσιά των αντρών σας (Armour Forge), είτε, τέλος, τα εργαλεία σας (Tools Workshop), αναλόγως πάντα με το είδος του σιδεράδικου που θα χτίσετε. Για να επιτευχθούν βέβαια αυτές οι αναβαθμίσεις, χρειάζεστε το απαραίτητο υλικό, το μέταλλο



Γυναίκες μεταφέρουν ξύλα στην αποθήκη.

(metal), το οποίο μάλιστα είναι δυσεύρετο - συνήθως θα καταφεύγετε στο εμπόριο για να το αποκτήσετε. Φυσικά, μπορείτε να έχετε και στάβλο μέσα από τον οποίο δημιουργούνται οι αγελάδες. Προτού τον χτίσετε όμως, βεβαιωθείτε ότι ήδη έχετε μία αγελάδα, αλλιώς δεν θα πραγματοποιηθεί η αναπαραγωγή. Το συμπαθές αυτό θηλαστικό είναι χρήσιμο όταν πρόκειται να μεταφέρετε πολλά πράγματα από το ένα κτίριο στο άλλο, π.χ. μεγάλες ποσότητες φαγητού από την αποθήκη στο πλοίο, ιδίως όταν δεν έχετε επάρκεια σε ανθρώπινο δυναμικό.

Ενα από τα σημαντικά bugs του παιχνιδιού αφορά στη διαδικασία της αποθήκευσης. Ενώ χτίζετε την αποθήκη, για να μεταφέρονται εκεί όλα τα resources σας και να διακινούνται στο υπόλοιπο χωριό μέσω αυτής, ορισμένα units, αφού μαζέψουν το υλικό που έχετε ζητήσει, το μεταφέρουν στο πλησιέστερο κτίριο, ασχέτως αν εσείς το έχετε ορίσει ή όχι. Φυσικά αυτό είναι λίγο προβληματικό, διότι, για παράδειγμα, τι ανάγκη έχει ένα Tools Workshop από 85 ξύλα; Οπότε μοιραία μπαίνετε στη διαδικασία να απασχολείτε ανθρώπους για να μεταφέρουν τα ξύλα -ή οποιοδήποτε άλλο resource- από το Tools Workshop στην αποθήκη. Κάτι αντίστοιχο συμβαίνει όταν οι άντρες και οι γυναίκες σας συλλέγουν τροφή. Πολύ συχνά συμβαίνει κάποιοι να έχουν τελειώσει νωρίτερα από κάποιους άλλους π.χ. το θερισμό του σιταριού. Ενώ υπάρχουν άλλα χωράφια για να θεριστούν, εκείνοι βοηθούν αυτόν που θερίζει κάποιο. Συνεπώς, έχετε τέσσερα χωράφια και οκτώ ανθρώπους να θερίζουν μόνο το ένα. Βέβαια, θα μου αντιτείνετε ότι δεν είναι απαραίτητως αρνητικό το γεγονός να βοηθά ο ένας τον άλλον, αλλά αν υπάρχουν άλλες δουλειές, καλό θα ήταν να είχαν φροντίσει οι προγραμματιστές να ακινητοποιούν τα units περιμένοντας νέες εντολές. Σημειώστε όμως πως τα units αλληλοβοηθούνται όταν έχουν λάβει τις ίδιες εντολές. Εκείνος που μαζεύει φρούτα δεν θα βοηθήσει εκείνον που κυνηγά. Ενα άλλο χαρακτηριστικό του Saga είναι οι καιρικές συνθήκες. Υπάρχουν δύο καταστάσεις: Στην πρώτη επικρατεί καλοκαίρι, όπου όλα είναι πράσινα, τα πουλάκια κελαηδούν και τα δέντρα βγάζουν καρπούς. Είναι η πλέον κατάλληλη εποχή για να σπείρετε το σιτάρι ή να μαζέψετε τα φρούτα και το σανό της αγελάδας. Οταν χειμωνιάζει, περιορίζεστε στο κυνήγι και το ψάρεμα.



Τι κάνει εκεί η γλυκιά μου η ξανθούλα;



Αναζητώντας την εχθρική ακτή.



Το χωριό αρχίζει να απλώνεται σε όλο το νησί.



Η φάση της... χμ... αναπαραγωγής.

ΦΥΛΕΣ

Τα είδη των φυλών στο Saga είναι επτά. Πρόκειται για τους Vikings, Elves, Dwarves, Trolls, South People, Giants και Centaurs. Η θρησκεία των τεσσάρων πρώτων είναι ο παγανισμός. Στους μεν Βίκινγκς ασκείται από τις Valkyries, ενώ στους υπόλοιπους τρεις από τους Rune Masters. Αντιθέτως, οι South People -που αντιπροσωπεύουν τους κατοίκους της υπόλοιπης Ευρώπης- πιστεύουν στη χριστιανική θρησκεία, η οποία στρέφεται ενάντια στην παγανιστική μαγεία. Σε γενικές γραμμές, οι πρώτες τέσσερις φυλές έχουν σχεδόν τα ίδια χαρακτηριστικά στην οικονομία, τα κτίρια και τα units, αν εξαιρέσουμε την τερατώδη εμφάνιση των Trolls και το ότι οι Elves δεν χρησιμοποιούν αγελάδες αλλά Elf orchard. Οι δύο τελευταίες φυλές, οι Centaurs και οι Giants, συνιστούν απομονωμένα είδη, κυρίως λόγω της εμφάνισής τους (κένταυροι οι μεν, γίγαντες οι δε), και οι μόνες δυνατότητες που έχουν είναι να χτίζουν αποθήκες και σπίτια και να πολεμούν. Συνεπώς δεν προτιμώνται σενάρια όπου αναλαμβάνετε την ηγεσία μιας τέτοιας φυλής.

Η ΤΙΜΗ ΠΑΝΩ ΑΠΟ ΟΛΑ

Στην Ελλάδα, ένα έντονο χαρακτηριστικό του λαού της ήταν ανέκαθεν η τιμή, ιδίως η αντρική και πάνω από όλα η τιμή του ονόματος και της οικογένειάς τους. Ετσι και στους Βίκινγκς, η τιμή έπαιζε σημαντικό ρόλο στη ζωή τους. Αυτό θα το αντιμετωπίσετε και στο Saga, καθώς η υπεροχή σας έναντι των άλλων φυλών και το κατά πόσο υπολογίσιμος αντίπαλος θα είστε εξαρτάται από το μέγεθος της τιμής που θα έχετε. Η τιμή καθορίζεται από το πόσους στρατιώτες του εχθρού έχετε σκοτώσει ή πόσους δικούς σας έχετε χάσει. Εννοείται πως όσο περισσότερους πολεμιστές σας σκοτώσει ο εχθρός τόσο πιο πολύ θα μειώνεται η τιμή σας και θα αυξάνεται η αντίστοιχη του εχθρού σας. Σημειωτέον πως, αν επιτεθείτε σε ένα

αντίπαλο χωριό και έχετε λιγότερη τιμή από εκείνη του αντιπάλου, τότε δεν θα μπορείτε να τον υποτάξετε παρά μόνο να τον εξαφανίσετε. Προσωπικά θα σας συμβούλευα να προτιμάτε την υποταγή από τον αφανισμό, διότι έτσι και τη δύναμή σας σε ανθρώπινο δυναμικό θα αυξάνετε και θα προσθέτετε περισσότερο χρυσάφι και raw materials.

ΠΑΓΑΝΙΣΤΕΣ & ΧΡΙΣΤΙΑΝΟΙ

Οι Βίκινγκς, ως γνωστόν, είχαν, όπως και οι αρχαίοι Ελληνες, πολλές θεότητες. Ποιος δεν έχει ακούσει για τους θεούς Thor και Odin; Έκαναν θυσίες για να τους εξευμενίζουν και άλλα τέτοια χαριτωμένα. Επίσης πίστευαν στη μαγεία και προσπαθούσαν να την εφαρμόζουν. Τη δουλειά αυτή συνήθως αναλάμβαναν οι Valkyries, οι οποίες θεωρούνταν χαρισματικές γυναίκες. Ετσι και στο Saga, όταν από ένα σπίτι γεννηθεί μία Valkyrie, να γνωρίζετε ότι έχετε στη διάθεσή σας μία δυνατή πολεμίστρια, την οποία όμως μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και ως ιέρεια. Για να επιτευχθεί αυτό, θα πρέπει να χτίσετε έναν ναό και ένα dolmen. Ο ναός χρειάζεται για την παραγωγή των magic



Επίθεση στο εχθρικό χωριό.

spells και την αύξηση του mana, όταν αυτό καταναλώνεται έπειτα από κάθε χρήση spell. Το dolmen θα χρησιμεύσει στη μετατροπή της Valkyrie σε Magician. Και τα δύο κτίρια, για να κάνουν αυτά που θέλετε, απαιτούν τα λεγόμενα magic fruits, ένα resource ιδιαίτερα δυσεύρετο. Μην ξεχνάτε πως υπάρχει πάντα η οδός του εμπορίου, αρκεί να έχετε αρκετά είδη να ανταλλάξετε ή μπόλικο χρυσάφι. Σημειώστε ότι, όταν η Valkyrie αναλαμβάνει το χτίσιμο ενός temple ή ενός dolmen, δεν πρόκειται να πάει να κόψει ξύλα. Οι Valkyries το μόνο που κάνουν όσον αφορά στην εργασία είναι να κουβαλούν τα υλικά που χρειάζονται και όχι να τα μαζεύουν (βέεεεβαια, αυτό έλειπε, ολόκληρες μάγισσες πάνε να γίνουν!). Πάντως, αν δείτε πως ο γυναικείος πληθυσμός δεν επαρκεί για την αναπαραγωγή, μπορείτε να χρησιμοποιείτε τις Valkyries (αφού πλούσια είναι τα ελέη του Κυρίου όσον αφορά στο σώμα τους). Ανάλογη δουλειά κάνουν οι Rune Master για τους Elves, Dwarves και Trolls.

Αν σε κάποιο σενάριο ηγείστε των South People, τότε αντί για τις όμορφες Valkyries έχετε τους μοναχούς, οι οποίοι δεν είναι άλλο από χριστιανοί ιερείς, που με παρόμοιο τρόπο αναπτύσσουν spells κατά των παγανιστών.

Η CAMPAIGN ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ;

Συνήθως τα RTS βασίζονται σε ένα σενάριο που παίζουμε μέσα από μία ή περισσότερες campaigns - ή, κατά το ελληνικότερο, μέσα από μία λογική ακολουθία αποστολών. Στο Saga, όσο κι αν έψαξα, κάτι τέτοιο δεν βρήκα, όπως συναντάται π.χ. στα Starcraft, Age of Empires, Red Alert. Η μόνη campaign που υπήρχε ήταν η εκπαιδευτική, που μαθαίνει τα βασικά σημεία του παιχνιδιού. Από εκεί και πέρα υπάρχει μια σειρά από σενάρια με μία σύντομη περιγραφή. Επιλέγετε το σενάριο που θέλετε και παίζετε. Μέσα από τα σενάρια αυτά έχετε τη δυνατότητα να χειριστείτε όλα τα είδη των φυλών. Η διάρκειά τους κυμαίνεται από ένα ημίωρο ως και ολόκληρες ώρες ή μέρες. Προσωπικά θα προτιμούσα να υπήρχε μία ολοκληρωμένη campaign, όπως συνηθίζεται στα περισσότερα RTS, αφού εκεί νομίζω ότι βρίσκεται το νόημα του όλου ζητήματος και με αυτό τον τρόπο μπορεί κάποιος να ταυτιστεί με την ιστορία του παιχνιδιού και να βιώσει την περιπέτεια.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τις περισσότερες φορές τα γραφικά στα RTS δεν είναι εντυπωσιακά, γιατί κάτι τέτοιο δεν επιτρέπεται από το gameplay. Αυτό δεν σημαίνει ότι δεν είναι όμορφα. Τα γραφικά του Saga είναι προσεγμένα, η απεικόνιση τρισδιάστατη ισομετρική, αλλά πρόκειται για ένα έργο που έχουμε ξαναδεί. Φυσικά, δεν θα μπορούσαν να λείψουν οι εκπληκτικές 3D cut-scenes και μία επίσης καταπληκτική 3D εισαγωγή. Εξάλλου η Cryo είναι γνωστή για την ποιότητα των γραφικών της και δη των 3D. Η ανάλυση της οθόνης μπορεί να ρυθμιστεί είτε στα 640x480 είτε στα 800x600 είτε στα 1.024x768, αλλά το τελευταίο απαιτεί ένα ιδιαίτερα ισχυρό σύστημα. Ακόμη, μπορείτε να κάνετε zoom τριών επιπέδων, όπως στο SimCity 3000.

Ο ήχος κυμαίνεται σε πολύ ικανοποιητικά επίπεδα. Υπάρχει πληθώρα ηχητικών εφέ σχεδόν για κάθε ενέργεια. Επίσης, τα χαρακτηριστικά των φωνών κάθε φυλής διαφέρουν. Μην περιμένετε όμως να



Μόλις γεννήθηκε μία Valkyrie.



Την πιάσαμε στον ύπνο τη φρουρά που βρισκόταν στην ακτή.

ακούσετε αγγλικά, όταν αποκρίνονται τα units σας στις εντολές σας. Τα units απαντούν, από ό,τι κατάλαβα, σε κάποια νορβηγική διάλεκτο, θα σας γελάσω όμως ποια. Η μουσική υπόκρουση είναι εξαιρετική και περιλαμβάνει από τη γνωστή μεσαιωνική μουσική μέχρι -πάντα ανάλογου στιλ- ηλεκτρικές κιθάρες (μόνο σχιζοφρένεια δεν πάθαμε).

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το Saga: Rage of the Vikings αποτελεί έναν ενδιαφέροντα RTS τίτλο, ο οποίος σίγουρα θα προσελκύσει το ενδιαφέρον των φαν του είδους. Περιλαμβάνει όλα τα απαραίτητα στοιχεία που χρειάζεται ένα strategy, πλην μίας campaign. Σε αυτό το σημείο νομίζω πως το Saga πάσχει και, αν το είχαν προσέξει οι προγραμματιστές της Cryo, τότε θα κάναμε λόγο για έναν ισχυρό τίτλο. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	78
ΑΝΤΟΧΗ	78

79



Σίγουρα αξίζει να το δοκιμάσετε, η έλλειψη μίας campaign όμως είναι εμφανής.

Από αυτή τη στήλη οι συντάκτες μας θα σας ενημερώνουν κάθε μήνα για όσα παιχνίδια πέρασαν από τα χέρια τους (και βέβαια... από τον υπολογιστή τους), αλλά δεν έκριναν σκόπιμο να τα περιγράψουν σε αναλυτικά reviews.

SPORTS CAR GT

REVIEWER	ΗΛΙΑΣ ΒΟΥΤΣΑΣ
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	83%

Το SPORTS CAR GT μας προβλημάτισε λίγο ως προς την κατάταξή του. Αναμφίβολα πρόκειται για ένα καλό παιχνίδι με ορισμένα όμως απρόσμενα ελαττώματα. Πρόκειται βέβαια για αγώνες αυτοκινήτου κατηγορίας gran tourismo, με αυτοκίνητα "φτιαγμένα" κατά πολύ σε σχέση με τα αντίστοιχα που βλέπουμε στο δρόμο. Τα γραφικά είναι αρκετά καλά, αν και λείπουν οι πολλές λεπτομέρειες από τις πίστες. Περιλαμβάνονται επιλογές για νυχτερινή κούρσα και κούρσα υπό βροχή, με τη δεύτερη να υπερέχει κατά πολύ ως προς το ρεαλισμό του περιβάλλοντος. Ο ήχος είναι αρκετά καλός και μάλλον τυπικός για παιχνίδι του είδους. Ως προς το χειρισμό, οι γνώμες ποικίλλουν. Ο χειρισμός με πλήκτρα είναι πολύ δύσκολος και το αυτοκίνητο αποφεύγει να υπακούσει στα "ανάποδα" τιμόνια με τον τρόπο που κάνει, για παράδειγμα, στο Collin McRae. Οι ειδικοί υποστηρίζουν ότι αυτό είναι απόλυτα ρεαλιστικό ως προς το συγκεκριμένο είδος αυτοκινήτων. Γεγονός είναι ότι, ακόμα και με αναλογικό joystick, θα περάσετε την περισσότερη ώρα υποστρέφοντας σαν δαιμονισμένοι στην περίπτωση που βγείτε έστω και λίγο εκτός πίστας. Και με τον τρόπο που στρίβουν τα συγκεκριμένα αυτοκίνητα κάτι τέτοιο δεν είναι καθόλου σπάνιο. Απαιτείται μεγάλη εξοικείωση για να μπορέσετε να τα οδηγήσετε αξιοπρεπώς. Το παιχνίδι έχει τεράστιο πρόβλημα με τα menus, τα οποία είναι όσο πιο δύσχρηστα γίνεται. Για να μπορέσετε να κάνετε βασικές ρυθμίσεις, π.χ. την ευαισθησία του τιμονιού, πρέπει (χωρίς υπερβολή) να καταφύγετε στο manual. Από την άλλη, το παιχνίδι αντέχει στο χρόνο, αφού περιλαμβάνει πολλές πίστες, αυτοκίνητα και τη δυνατότητα να αυξήσετε την ιπποδύναμη των τελευταίων όσο κερδίζετε χρήματα. Σε σύγκριση με τον κυρίαρχο αντίπαλο, το Toca 2, πρόκειται για ένα μάλλον υποδεέστερο παιχνίδι, χωρίς να σημαίνει πως δεν το πλησιάζει αρκετά. Σε ό,τι αφορά την τελική αξιολόγηση, έγινε αντικείμενο συζήτησης με δύο ακόμα συντάκτες, ο ένας εκ των οποίων πρότεινε βαθμολογία ανώτερη του 90%, ενώ ο δεύτερος 80%. Τείνω να συμφωνήσω με τον δεύτερο.





SNOWMOBILE RACING

REVIEWER	ΗΛΙΑΣ ΒΟΥΤΣΑΣ
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	68%

Η GT Interactive έχει παρουσιάσει στην αγορά καλά και κακά παιχνίδια. Το Snowmobile Racing κατατάσσεται αβασάνιστα στη δεύτερη κατηγορία και, μάλιστα, σε μία υποκατηγορία αυτής που ονομάζεται "Παιχνίδια που παίζονται για 15 λεπτά". Το Snowmobile Racing είναι η κλασική κυκλοφορία παιχνιδιού που δεν έχει λόγο ύπαρξης και επίσης ο υπ' αριθμόν 1 κίνδυνος να θρηνήσετε τα λεφτά που δώσατε. Ερχεται σε μία περίοδο που όλα είναι τρισδιάστατα, για να σας προσφέρει μία στείρα τρισδιάστατη αναπαράσταση ενός άγνωστου στην Ελλάδα αγωνίσματος που, αν και έχει όλα τα προσόντα για τη δημιουργία ενός καλού video game (ταχύτητα, συγκινήσεις, θέαμα κ.λπ.), στη συγκεκριμένη υλοποίησή του μόνο δυσφημιστικά (για το άθλημα) μπορεί να λειτουργήσει. Το παιχνίδι έχει να κάνει με αγώνες snowmobile που διαδραματίζονται σε 4 ιδιαίτερα μικρές πίστες. Ο παίκτης επιλέγει πίστα και τύπο snowmobile (δεν έχουν καμία διαφορά στις επιδόσεις) και διαγωνίζεται με άλλους 4 για την κατάκτηση της πρώτης θέσης. Αυτό είναι και όλο το παιχνίδι. Τα γραφικά είναι μέτρια (με 3D επιταχυντή), ο ήχος απλώς υποφερτός, η δυσκολία ελάχιστη, η δράση μηδαμινή, ενώ αλληλεπίδραση με το περιβάλλον απλώς δεν υπάρχει. Αν προσθέσετε την πλήρη απουσία πρωταθλήματος ή άλλου τρόπου παιξίματος, πέραν της απλής κούρσας, έχετε ένα παιχνίδι με εντυπωσιακό εξώφυλλο, ελάχιστο περιεχόμενο και μηδαμινή αντοχή στο χρόνο. Αν κάνατε την ανοησία να το αγοράσετε, επιστρέψτε το λέγοντας πως κινδυνέψατε να πάθετε φωτοεπιληψία από τις διαρκώς επαναλαμβανόμενες εικόνες. Είναι πολύ πιθανό να σας πιστέψουν.





CLUEDO: MURDER AT BLACKWELL GRANGE

REVIEWER	ΑΝΤΩΝΗΣ ΣΚΟΥΛΙΚΑΡΗΣ
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	72%

Η Hasbro Interactive ασχολείται με τη μεταφορά διάσημων επιτραπέζιων παιχνιδιών στις οθόνες των υπολογιστών μας. Πολλές φορές όμως το παιχνίδι χάνει τη μαγεία του κατά τη "μεταμόρφωση" αυτή, ωστόσο σε ορισμένες περιπτώσεις παίρνει αρκετούς έξτρα πόντους. Το Cluedo ανήκει στη δεύτερη κατηγορία αλλά η θεματολογία του ή καλύτερα ο τρόπος παιξίματός του δεν ενθουσιάζει, αφού ένα μεγάλο μέρος της επιτυχίας του παίκτη βασίζεται στην τύχη.

Για όσους δεν έχουν ασχοληθεί στο παρελθόν με τα επιτραπέζια παιχνίδια, τα πράγματα έχουν ως εξής: Εγινε φόνος στην έπαυλη Blackwell. Νεκρός ο κ. Black, θύμα ενός στυγερού δολοφόνου που αυτή τη στιγμή βρίσκεται στο χώρο του εγκλήματος. Σκοπός σας; Μα τι άλλο, από το να βρείτε το δολοφόνο, το όπλο του εγκλήματος και την τοποθεσία όπου διαπράχθηκε. Επιλέγετε το χαρακτήρα σας ανάμεσα από έξι διαθέσιμους, μεταξύ των οποίων η καμαριέρα Mrs. White, ο απόστρατος συνταγματάρχης col. Mustard και ο αρχαιολόγος prof. Plum. Στην αρχή του παιχνιδιού κάθε παίκτης παίρνει κάποιες κάρτες, οι οποίες περιλαμβάνουν τους έξι χαρακτήρες, τα εννιά δωμάτια του σπιτιού και τα έξι πιθανά όπλα (από περίστροφο μέχρι... γαλλικό κλειδί). Τρία από τα χαρτιά δεν μοιράζονται. Αυτά αποτελούν και τη λύση του μυστηρίου. Με τη σειρά του κάθε παίκτης πηγαίνει σε κάποιο δωμάτιο και κάνει μια υπόθεση (προτείνει ένα πιθανό σενάριο - χαρακτήρα ή όπλο στο δωμάτιο όπου βρίσκεται). Εάν κάποια από τις κάρτες που έχουν οι υπόλοιποι χαρακτήρες είναι ένα από τα στοιχεία της υπόθεσης, τότε δεν ευσταθεί η τελευταία και συνεχίζεται το παιχνίδι. Ο πρώτος που θα βρει το σωστό συνδυασμό κερδίζει.





Τα παραπάνω διακοσμήστε τα με όμορφα γραφικά, animations και cutscenes, καλή μουσική και εύχρηστο interface και έχετε μια ολοκληρωμένη εικόνα του Cluedo. Σίγουρα η πορεία της λύσης του παιχνιδιού δεν απαιτεί από τον παίκτη χρήση αρκετής φαιάς ουσίας και έπειτα από μικρό χρονικό διάστημα το gameplay γίνεται βαρετό.

Παρ' όλα αυτά, εάν μαζευτούν κάποιοι φίλοι σε ένα σκοτεινό δωμάτιο, με το volume των ηχείων στο maximum, τότε ίσως νιώσουν το στομάχι τους να μαζεύεται καθώς η φωνή του μπάτλερ θα λέει: It's your turn...

JACK NICKLAUS 6: GOLDEN BEAR CHALLENGE

REVIEWER	ΑΝΤΩΝΗΣ ΣΚΟΥΛΙΚΑΡΗΣ
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	79%

Φυσικά, όλοι ξέρετε τον Jack Nicklaus... Πώς; Δεν τον γνωρίζετε; Μα, ο κύριος έχει κερδίσει τα μεγαλύτερα πρωταθλήματα στις δυσκολότερες κατηγορίες. Το όνομά του είναι συνώνυμο του γκολφ στην... Αμερική (μόλις κατάλαβα τους δύο λόγους για τους οποίους σας ήταν άγνωστος ο Jack...). Παρά τα μετάλλια και τις διακρίσεις του, ο βετεράνος αθλητής του γκολφ δεν κατάφερε να πετύχει ανάλογη αναγνώριση στη μεταφορά του αθλήματος στους Η/Υ. Πριν από τον εν λόγω τίτλο είχαν προηγηθεί δύο παιχνίδια (τα Jack Nicklaus 4 και Jack Nicklaus 5) με διανομέα την Accolade. Τα reviews ήταν ενθαρρυντικά, αλλά οι πωλήσεις ανάγκασαν την τελευταία να πουλήσει τα δικαιώματα του παιχνιδιού στην Activision, η οποία προσπαθεί να αξιοποιήσει την επένδυσή της με την κυκλοφορία του Jack Nicklaus 6.



Το σενάριο απλό: Παίξτε τουρνουά, multiplayer ή παιχνίδι για έναν παίκτη σε μερικά από τα πιο καλοσχεδιασμένα γήπεδα γκολφ που έχουμε δει σε υπολογιστές. Μπορείτε να επιλέξετε ανάμεσα σε δέκα αθλητές ή να σχεδιάσετε τον δικό σας golfer. Τα τρισδιάστατα γραφικά είναι όμορφα και η κίνηση των αθλητών και της μπάλας ρεαλιστικότατη. Τα ηχητικά εφέ περιορίζονται στους ήχους της φύσης, του αθλητή και της μπάλας, ενώ ο Jack σας συμβουλεύει στις δύσκολες φάσεις του αγώνα. Ο έλεγχος του αθλητή είναι εύκολος και η δεξιοτεχνία ή τα αντανακλαστικά που απαιτούνται για μια καλή βολή είναι άμεσα εξαρτημένα με τα στατιστικά που έχετε επιλέξει για τον αθλητή σας (π.χ. εάν θέλετε να ρίχνετε πολύ μακριά, τότε θα πρέπει να χειριστείτε γρήγορα τα κουμπιά του mouse στις εν λόγω κινήσεις). Υπάρχει η δυνατότητα τριών τρόπων χρήσης του mouse, καλύπτοντας έτσι τις ανάγκες του εκάστοτε χρήστη. Τέλος, θα προσθέταμε ότι οι απαιτήσεις του συστήματος (P166, 32MB RAM και 400MB στον σκληρό) είναι υπερβολικές για παιχνίδι του είδους



Ως προσπάθεια το JN6 είναι ικανοποιητικό, αλλά το θέμα είναι το κατά πόσο θα απορροφηθεί το παιχνίδι από την ελληνική αγορά, δεδομένου του ότι στη χώρα μας οι οπαδοί του αθλήματος είναι λίγοι. Εάν ανήκετε σε αυτούς, μην το χάσετε με τίποτα.

PC


Γιά γρήγορη, ασφαλή και οικονομική πρόσβαση στο Internet
GROOVYNET
...the best Internet service you can get.
Dial-up services
Hardware & Software Server Hosting
Web development
Συνδρομές Dial-Up χρηστών.
Dynamic PPP - 33.600 ως 115.200 full compression - maximum connection (ηλεκτρονικό ταχυδρομείο e-mail, μεταφορά δεδομενών, ftp, άντληση πληροφοριών μέσω του world wide web και περιοχές συζητήσεων, news groups)
i) 3μηνη συνδρομή κόστους 16.000 δρχ
ii) 6μηνη συνδρομή κόστους 28.000 δρχ
iii) Ετήσια συνδρομή κόστους 50.000 δρχ
iv) 200 ώρες κόστος 14.500 δρχ.
3μηνη συνδρομή στην music Library, κόστος 3.000 δρχ
6μηνη συνδρομή στην music Library, κόστος 5.000 δρχ
Ετήσια συνδρομή στην music Library,κόστος 8.000 δρχ
Εταιρική Συνδρομή Dial-Up (3 χρήστες - user-id's)
i) Ετήσια συνδρομή «Compact» κόστους 120.000 δρχ.
Στην εταιρική συνδρομή συμπεριλαμβάνονται τα εγχειρίδια χρήσης, λογισμικό εγκατάστασης, full customer support, 3 user-id's, 24ωρη πρόσβαση στο Internet, Dynamic PPP, και χώρος 15 MB στο σκληρό δίσκο του Server μας, χωρίς δικαίωμα διαφήμισης ή εταιρικής προβολής.
ii) Ετήσια συνδρομή «Maxima» κόστους 200.000 δρχ.
Στην εταιρική συνδρομή συμπεριλαμβάνονται τα εγχειρίδια χρήσης, λογισμικό εγκατάστασης, full customer support, 3 user-id's, 24ωρη πρόσβαση στο Internet, Dynamic PPP, χώρος 15 MB στο σκληρό δίσκο του Server μας από τα οποία το 1 MB μπορεί να χρησιμοποιηθεί για εταιρική προβολή και διαφήμιση της εταιρίας.
(Στις τιμές δεν συμπεριλαμβάνεται ΦΠΑ 18%).


JERONIMO CREATIVE
www.groovy.gr
Πληροφορίες : 6134444

HINTS & TIPS

Καλώς ορίσατε στον πύργο μου. Καλοκαίρι ενόψει, τα σχολεία κλείνουν και οι περισσότεροι από εσάς σίγουρα θα έχετε πλέον περισσότερο χρόνο προκειμένου να ασχοληθείτε με τα αγαπημένα σας παιχνίδια. Σημειωτέον ότι αυτή την εποχή κυκλοφορούν ορισμένοι καλοί τίτλοι, ενώ αναμένονται αρκετοί νέοι ενδιαφέροντες. Στη στήλη μας, λοιπόν, για αυτόν το μήνα έχουμε κολπάκια για τα εν λόγω παιχνίδια, ώστε να γίνει ευκολότερη και πιο ευχάριστη η ενασχόλησή σας μαζί τους. Ακόμη στο εξής θα μπορείτε να βλέπετε όλα τα cheats που έχουν δημοσιευθεί από το περιοδικό τους τελευταίους μήνες, ώστε να μην ψάχνετε δεξιά κι αριστερά για τους κωδικούς που σας ενδιαφέρουν. Καλή διασκέδαση λοιπόν, καλό καλοκαίρι και να περάσετε όμορφα όπου και αν πάτε.

Από τον Nosferatu, Master of cheat suckers

ALIENS vs PREDATOR

Alien ή Predator (όπως λέμε: κιθαρίστας ή drummer); Οποιον χαρακτήρα και να έχετε επιλέξει, σίγουρα η αποστολή σας δεν είναι εύκολη. Αν θέλετε πάντως να την



κάνετε να είναι, ακολουθήστε τις οδηγίες μας: Ξεκινήστε ένα καινούριο παιχνίδι στο Easy επίπεδο δυσκολίας και πατήστε το πλήκτρο ~ για να εμφανιστεί μία κονσόλα. Κατόπιν,



πληκτρολογήστε RIPLEY_WAS_HERE και θα πάρετε κρυφά bonuses.

STAR WARS-EPISODE 1: RACER

Ενα από τα δύο παιχνίδια της LucasArts που σχετίζονται με την πρόσφατη ταινία "Star Wars". Ιδού,



λοιπόν, ένα κολπάκι για το παιχνίδι: Πατώντας τα πλήκτρα [Shift]+[F4]+4 κάθε φορά που έχει φορτώσει ένα παιχνίδι ή έπειτα από



κάποια κούρσα, κερδίζετε 5.000 turgunts (χρήματα).

AGE OF EMPIRES 2 - THE AGE OF KINGS

Το πολυαναμενόμενο παιχνίδι στρατηγικής από τη Microsoft, που



αναμένεται να είναι κατά πολύ καλύτερο των ήδη καλών προκατόχων του (Age of Empires, Rise of Rome). Ενώ λοιπόν παίζετε, πατή-



στε [Enter] και δώστε έναν από τους ακόλουθους κωδικούς:

Coinage	1000 gold
Gaia	Ελέγχετε τα ζώα
Pepperoni pizza	1.000 food
Quarry	1.000 stone
Steroids	Αμεση κατασκευή κτιρίου
Woodstock	1.000 wood

S.C.A.R.S.

Ενα παιχνίδι που έχει να προτείνει λύση στο κυκλοφοριακό πρόβλημα της πρωτεύουσας: αυτοκίνη-



τα με όπλα! Τέλος πάντων... Αν θέλετε να κάνετε πιο εύκολο και διασκεδαστικό το παιχνιδάκι αυτό, πατήστε το πλήκτρο F1 στην options



screen και κατόπιν δώστε έναν από τους ακόλουθους κωδικούς:

ALLVID	Ολοι οι κωδικοί
DESERT	Scorpion car
GLASSX	Crystal cup
RATTLE	Cobra car
ROCKYY	Diamond cup
RUNNER	Cheetah car
MYSTER	Panther car
XPERTS	Master mode, όπου μπορείτε να τρέξετε με όλα τα κρυφά οχήματα
ZDPEAK	Zenith cup

STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION

Να και το τελευταίο παιχνίδι της μακροσκελούς σειράς Star Trek. Εάν κοντεύετε να ξεμείνετε από credits, δημιουργήστε αρκετά ships από αυτά που δεν απαιτούν πολύ χρόνο για να κατασκευαστούν (μην





αγοράσετε, όμως, κανένα από αυτά) και στη συνέχεια διαλύστε τα πλοία. Ναι, καλά διαβάσατε: Κατα-



στρέψτε τα. Δεν πληρώνετε τίποτα γι' αυτά. Απεναντίας παίρνετε και τα χρήματα που δίδονται για τις διαλύσεις των πλοίων.

COMMAND LINE PARAMETERS

Ξεκινήστε το παιχνίδι προσθέτοντας την παράμετρο -Mudd στην command line (δείτε πώς στο σχετικό επεξηγηματικό πλαίσιο), ώστε να ενεργοποιήσετε το Cheat mode. Κατόπιν πατήστε ένα από τα ακόλουθα πλήκτρα ενώ παίζετε το παιχνίδι:

- **[F9]**............100% research points κατανεμημένες κατά τη διάρκεια ορισμένων έργων
- **[F10]**..........10.000 επιπρόσθετα credits
- **[F11]**.....................Πλήρης χάρτης

Επίσης, μπορείτε να δώσετε τις ακόλουθες command line parameters στη δημιουργία του shortcut.

- **-bones:** Βλέπετε slides που εμφανίζονται μόλις επιτύχετε μία συμμαχία.
- **-gorn:** Βλέπετε slides που εμφανίζονται μόλις χάσετε.
- **-kirk:** Βλέπετε slides που εμφανίζονται όταν καταστρέψετε έναν πλανήτη.
- **-picard:** Βλέπετε slides που εμφανίζονται όταν -και αν- κυριεύσετε το Γαλαξία (προφανώς δεν αναφέρομαι στη γνωστή αλυσίδα super markets).

STAR WARS - PHANTOM MENACE

Το κυρίως παιχνίδι της καλής μας LucasArts βασισμένο στην πρόσφατη ταινία της, η οποία μας δείχνει πώς άρχισε η όλη ιστορία. Σίγουρα ένας πολύ καλός τίτλος, για τον οποίο έχω να σας δώσω αρκετά κολπάκια. Πληκτρολογήστε, λοιπόν, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού έναν από τους ακόλουθους κωδικούς (κάθε κωδικός εμφανίζει ένα μήνυμα στην οθόνη, γε-



γονός που αποδεικνύει αν λειτούργησε σωστά).

- **Brenando:** Εμφανίζει το μήνυμα "Tech Bonus!".
- **beyond cinema:** "letter-box" movie mode. Η οθόνη του παιχνιδιού μετατρέπεται σε κινηματογραφικού format. Εάν το ξανατυπώσετε, σας επαναφέρει στο αρχικό format και εμφανίζει το μήνυμα "Back to 'ol pan-n-scan".
- **Dontttt:** Ενα tip με δολοφονικά ένστικτα, αφού, εάν το πληκτρολογήσετε, θα σας "σκοτώσει" αμέσως εμφανίζοντας το μήνυμα "That's what you get for saying that".
- **from above:** Μεταφέρει την



κάμερα σε πανοραμική λήψη (από επάνω). Απλώς ξαναγράψτε το για να επανέλθετε στην αρχική λήψη.
- **give me life:** Ορίζει τη ζωή σας στο 100 (ακόμη και αν είναι ήδη υψηλότερη) και εμφανί-



ζει το μήνυμα "Rock on".
- **happy:** Το weapon 3 αποκτά περισσότερη δύναμη και εμφανίζει στην οθόνη "Open your heart". Και εδώ, εάν το ξαναγράψετε, επαναφέρει στην αρχική ισχύ του και εμφανίζει το μήνυμα "Excellent meditating!".
- **heal it up:** Κάνει ακριβώς το ίδιο με το "give me life".
- **Iamqueen:** Παίζετε το παιχνίδι ως Queen Amidala.
- **Iampanaka:** Παίζετε το παιχνίδι ως Captain Panaka.
- **Iamquigon:** Παίζετε το παιχνίδι ως Qui-Gon Jinn.
- **Iamobi:** Παίζετε το παιχνίδι ως Obi-Wan Kenobi.
- **i like to cheat:** Σας δίνει όλα τα όπλα και επιπλέον προσθέτει 500 shots στο weapon 2, 500 στο weapon 3, 5 στο weapon 4, 1 στο weapon 5 και 10 στο weapon 6 (εμφανίζει το μήνυμα "You are now the biggest cheater in the world".
- **i really stink:** Το skill level μετατρέπεται σε easy και εμφανίζει στην οθόνη "Skill Level Set to Weenie".
- **i rule the world:** Εμφανίζει το μήνυμα "Youd da Man".
- **kill me now:** Αλλο ένα θανατηφόρο tip, το οποίο εμφανίζει το μήνυμα "DON'T DO IT MAN!!!!".
- **Perf:** Θέτει τα Wireframes on/off.
- **Rex:** Εμφανίζει κόκκινες γραμμές γύρω από τα menu boxes και στην οθόνη το "Feel the power of REX".
- **Rrrright:** Και αυτό είναι ένα tip που κυριολεκτικά... σκοτώνει και εμφανίζει το μήνυμα "That's what you get for saying that".
- **Slowmo:** Κατεβάζει την ταχύτητα του παιχνιδιού (slow motion - όπως όταν προσπαθούν να τρέξουν κάποιοι γνωστοί και μη εξαιρετέοι παίκτες, Νάσο) και εμφανίζει στην οθόνη το μήνυμα "Super slowmo mode". Οπως είναι φυσικό, με την επανατύπωσή του επαναφέρει το παιχνίδι στην αρχική ταχύτητά του και εμφανίζει το μήνυμα "Normal mode".

Ακόμη, ενώ παίζετε το παιχνίδι πατήστε το πλήκτρο backspace και στη συνέχεια πληκτρολογήστε "Give me life", ώστε να ξαναγεμίσετε τις "μπαταρίες" σας. Αυτό το κόλπο μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε μέχρι και πέντε φορές, αλλά προσέξτε, καθώς η συχνή και επαναλαμβανόμενη χρήση του μπορεί να δυσκολέψει αφάνταστα το παιχνίδι.

HIDDEN AND DANGEROUS

Το νέο επερχόμενο παιχνίδι από την Take2, που αναμένεται με αρκετό ενδιαφέρον αυτόν τον καιρό. Ορίστε, λοιπόν, μερικά tips και γι' αυτό: Μετά το εισαγωγικό animation σας ζητείται να επιλέξετε campaign (choose Campaign). Σε αυτό το σημείο πληκτρολογήστε unlockcheatmode (εάν η... εγχείριση πετύχει, θα ακούσετε έναν ήχο από κλικ) και κατόπιν τούτου μπορείτε ανά πάσα στιγμή είτε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού είτε σε οποιαδήποτε οθόνη menu να δώσετε κάτι από τα ακόλουθα (και



HINTS & TIPS



εδώ θα πρέπει να ακούσετε τον προηγούμενο ήχο).

- **allammo:** Σας δίνει όλα τα όπλα, ρουκέτες, χειροβομβίδες, μανταλάκια κ.λπ.
- **bighead:** Κάνει ό,τι ακριβώς λέει: σας κάνει... κεφάλες!
- **enemylookf:** Διερευνά για εχθρούς μπροστά σας.
- **enemylookb:** Το ίδιο με το προηγούμενο, αλλά ελέγχει τα νώτα σας.
- **killthemall:** Σκοτώνει όλους τους εχθρούς σας.
- **laracroft:** Μετατρέπεστε σε έναν άντρα που φοράει γυναικεία ρούχα και προσπαθεί να της μοιάσει!
- **missiondone:** Τελειώνετε αμέσως με επιτυχία την τρέχουσα αποστολή, ανεξάρτητα με το σημείο στο οποίο βρίσκεστε.
- **missionfail:** Αποτυγχάνετε στην αποστολή σας. (Μόνο για πολύ μαζόχες!)
- **openalldoor:** Ανοίγει όλες τις πόρτες. (Τρέμετε κλειδαράδες!)
- **playercoords:** Σας δείχνει τις



συντεταγμένες του σημείου στο οποίο βρίσκεστε, στο επάνω αριστερό μέρος της οθόνης.
- **showtheend:** Βλέπετε το τέλος του παιχνιδιού.
- **zombie:** Εάν σκοτωθείτε, γράψτε αυτό και θα επανέλθετε στη ζωή αλλά ως ζόμπι. (Επί τη ευκαιρία, περάστε για κανένα καφεδάκι από τον πύργο μου.)

NEED FOR SPEED 3-HOT PURSUIT

Τους ζητάτε επίμονα και σας τους προσφέρω μαζεμένους. Μπόλικοι κωδικοί, λοιπόν, για το Need for Speed 3, που δείχνει να είναι ιδιαίτερα αγαπητό σε εσάς.

Πληκτρολογήστε έναν από τους ακόλουθους κωδικούς στην οθόνη του κεντρικού μενού ή στο Game setup menu:

A) ΚΩΔΙΚΟΙ ΟΧΗΜΑΤΩΝ

- **CARS:** Σας δίνει όλα τα bonus cars





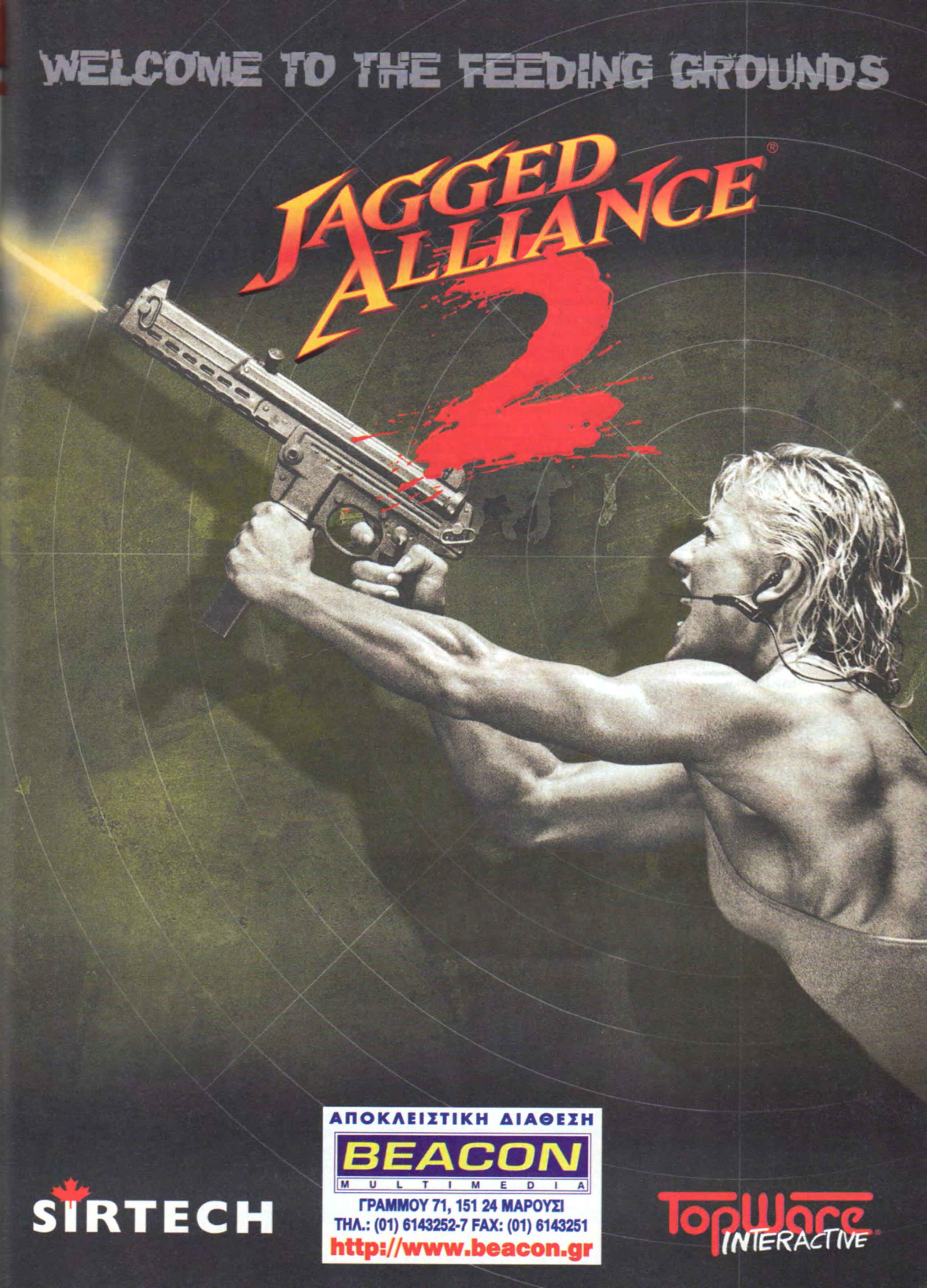
- **CRASHE:** Εάν τρακάρετε, το όχημά σας θα εμφανίσει την ανάλογη ζημιά.
- **DCOP:** Σας δίνει το Pursuit Diablo SV bonus car.
- **ECOP:** Σας δίνει το Pusuit El Nino bonus car.
- **ELNINO:** Σας δίνει το El Nino bonus car.
- **EMPIRE:** Σας δίνει το bonus track.
- **JAG:** Σας δίνει το Jaguar Sport XJR-15 bonus car.
- **MERC:** Σας δίνει το Mercedes CLK-GTR bonus car.

B) ΑΛΛΟΙ ΚΩΔΙΚΟΙ

- **BULLHORN:** Κάνει τα περιπολικά να χρησιμοποιήσουν τις ντουντούκες τους (λειτουργεί

TA HINTS & TIPS TOY 1999

ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΤΕΥΧΟΣ	HEROES OF MIGHT & MAGIC 3	106	SIM CITY 3000	103, 104
ABE'S ODYSSEY	103	HEROES OF MIGHT & MAGIC II	102	SIN	102
ALPHA CENTAURI	104, 105	IMPERIUM GALACTICA	106	SNOWMOBILE RACING	107
ARMY MEN	103	KING'S QUEST 8	107	SOLDIERS AT WAR	105
BALDUR'S GATE	103, 104	MEN IN BLACK	104	SOUTH PARK	106
BLADE RUNNER	103	MIGHT & MAGIC VI	107	SPORT CARS GT	107
BLOOD 2	103, 104	MOTO RACER	103	STARCRAFT	104
CAESAR 3	103	MYTH 2: SOULBRINGER	103,104,106	STARCRAFT: BROOD WAR	103
CARMAGEDDON 2	103, 105	NBA LIVE 99	105	TEST DRIVE 5	102
CHAMPIONSHIP MANAGER 3	106, 107	NHL '99	107	THIEF: THE DARK PROJECT	105
CIVILIZATION 2	106	NIGHTMARE CREATURES	104	TOCA 2	106
COLIN McRAE RALLY	105	POPULUS: THE BEGINNING	102	TOMB RAIDER 3	103, 105
COMMANDOS: BTCOD	105, 106, 107	POWERSLIDE	104	TRESPASSER	102, 105
DEER HUNTER	102	RAGE OF MAGES	103,107	TUROK 2	105
DELTA FORCE	104	RAILROAD TYCOON 2	103	ULTIMATE SOCCER MANAGER 98	106
DUNE 2000	103	RAINBOW SIX	102	UNREAL	102
FIFTH ELEMENT	102	REDLINE	106	WAR OF THE WORLDS	104
FUTURE COP: LAPD	107	REQUIEM	107	WARGASM (DEMO)	103
GET MEDIEVAL	102	RESIDENT EVIL 2	105	WCW NITRO	106
GRAND TOURING	105	RESIDENT EVIL 2 PLATINUM	106	WING COMMANDER: PROPHECY	107
HALF-LIFE	102	ROLLERCOASTER TYCOON	107	WING COMMANDER: SECRET OPS	102
HERETIC II	102	SETTLERS 3	106	WORMS ARMAGEDDON	107
HEROES OF MIGHT & MAGIC	102	SHOGO	104, 105	X-WING ALLIANCE	107



WELCOME TO THE FEEDING GROUNDS
JAGGED ALLIANCE 2
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ
BEACON
MULTIMEDIA
ΓΡΑΜΜΟΥ 71, 151 24 ΜΑΡΟΥΣΙ
ΤΗΛ.: (01) 6143252-7 FAX: (01) 6143251
http://www.beacon.gr
SIRTECH
TopWare INTERACTIVE

HINTS & TIPS



μόνο στο Hot Pursuit mode).

- **GOnn:** Οπου nn, ένας αριθμός από το 00 έως και το 16, που αντιπροσωπεύει ένα από τα 17 "κοινά" οχήματα, τα οποία αντικαθιστούν όλα τα αυτοκίνητα του παιχνιδιού (λειτουργεί μόνο σε Single player, Single-race mode).
- **go01:** Miata
- **go02:** Toyota Landcruiser
- **go03:** Cargo Truck (φορτηγό)
- **go04:** BMW 5 Series
- **go05:** 71 Plymouth Cuda
- **go06:** Ford Pickup with Camper Shell
- **go07:** Jeep Cherokee
- **go08:** Ford Fullsize Van
- **go09:** 64/65 Mustang
- **go10:** 66 Chevy Pickup
- **go11:** Range Rover
- **go12:** School bus
- **go13:** Taxi - Caprice Classic
- **go14:** Chevy Cargo Van (νταλίκα)
- **go15:** Volvo Station Wagon
- **go16:** Sedan

Αν τώρα θέλετε, μπορείτε να δώσετε μερικούς extra αριθμούς από το 17 έως και το 20, οι οποίοι θα μετατρέψουν όλα τα αυτοκίνητα σε ένα από τα 4 purshuit οχήματα που κανονικά δεν είναι διαθέσιμα προς οδήγηση.

- **go17:** Crown Victoria Cop Car
- **go18:** Mitsubishi Eclipse Cop Car
- **go19:** Grand Am Cop Car
- **go20:** Range Rover Cop Car/Ranger Vehicle
- **GO21:** Σας επιτρέπει να αγωνιστείτε στοKnockout loser's truck (Single player, Single-race mode).
- **GOFAST:** Πολλαπλασιάζει την ισχύ της μηχανής επί 1,75 περίπου και βελτιώνει το κράτημα του αυτοκινήτου, ώστε να μπορεί να "σηκώσει" την επιπλέον ταχύτητα (Single player, Single-race mode only).
- **MADLAND:** Ολα τα αμάξια τρέχουν πλέον χρησιμοποιώντας το maximum των δυνατοτήτων τους.
- **MONKEY:** Σας επιτρέπει να χρησιμοποιήσετε το χειροκίνητο κιβώτιο ταχυτήτων σαν να είναι αυτόματο (available in Single player, Single-race mode only).

NEED FOR SPEED 4 - HIGH STAKES

Φυσικά δεν θα μπορούσα να αφήσω απέξω ορισμένα tips για το τελευταίο κομμάτι της συλλογής των παιχνιδιών "Need for Speed". Ενώ λοιπόν παίζετε, πληκτρολογήστε κάποιον από τους ακόλουθους κωδικούς:



- **ACAR:** Bonus Car
- **BCAR:** Αλλο ένα Bonus Car
- **BUY:** Αγοράστε ελεύθερα ό,τι θέλετε (Career mode)
- **CARS:** Κάνει όλα τα οχήματα διαθέσιμα
- **CCAR:** Ακόμα ένα Bonus Car
- **DCOP:** Bonus Hot Pursuit Car
- **ECOP:** Και άλλο ένα bonus Hot Pursuit Car
- **FCOP:** Ακόμη ένα bonus Hot Pursuit Car
- **GATES:** Αυξάνεται το βάρος της τσέπης σας, δηλαδή το χρηματικό διαθέσιμό σας (Career mode)
- **GOFAST:** Αναβαθμίζει τη μηχανή (Arcade mode)
- **MADLAND:** Super ανθρώπινοι αντίπαλοι (Arcade mode)
- **MONKEY:** Αναβάθμιση του αυτόματου κιβωτίου ταχυτήτων (Arcade mode)
- **MOON:** Μειωμένη βαρύτητα (Arcade mode)
- **TP # (00-15):** Οδηγήστε με "κοινά" οχήματα (Arcade mode)
- **TRACKS:** Ολα τα tracks διαθέσιμα
- **UP0:** Δεν σας επιτρέπει να εξελιχθείτε (Career mode)
- **UP1:** Εξελίσσεστε σε 1ο επίπεδο (Career mode)
- **UP2:** Εξελίσσεστε σε 2ο επίπεδο (Career mode)
- **UP3:** Εξελίσσεστε σε 3ο επίπεδο (Career mode)

Εκτός των ανωτέρω μπορείτε να κάνετε μερικές επιπλέον αλλαγές στο παιχνίδι, με τη χρήση ενός hex editor (είδος εν αφθονία στο Internet). Χρησιμοποιήστε, λοιπόν, αυτό το προγραμματάκι και βρείτε το file ονόματι PLAYERS.CDB, το οποίο βρίσκεται στο directory όπου είναι εγκαταστημένο το NFS4. Μπορείτε πλέον να αρχίσετε το editing:

- Πηγαίνετε στο offset 3E και δώστε FF ως HEX value.
- Κατόπιν πηγαίνετε στο offset 3F και δώστε 55 ως HEX value.

Πλέον θα έχετε στη διάθεσή σας κάτι παραπάνω από $3.500.000.000!

WWII FIGHTERS

Ορίστε ένα κολπάκι για αυτόν τον πολύ καλό εξομοιωτή πτήσης. Εντάξει, δεν είναι κάτι που θα σας μετατρέψει σε τρομερούς και άτρωτους πιλότους, αφού πρόκειται απλώς για ένα αρκετά πρωτότυπο και διασκεδαστικό easter egg.



Μπείτε, λοιπόν, στο μουσείο και κάνετε μία δοκιμαστική πτήση (ή αλλιώς ένα... test fly) με το Spitfire.



Ρίξτε και τις δύο βόμβες (500 λιμπρών έκαστη, παρακαλώ!) και "ξοδέψετε" σχεδόν όλο τον οπλισμό σας, αφήνοντας περίπου 9 rounds διαθέσιμα. Στη συνέχεια πατήστε [Ctrl] + A + E για να σβήσετε τη μηχανή. Ως εκ θαύματος το Spitfire θα μεταμορφωθεί σε ένα τεράστιο πουλί που θα μεταφέρει μία βόμβα.

COMMAND LINE PARAMETERS

Ορισμένα cheats απαιτούν την αλλαγή των command line παραμέτρων. Μην πανικοβάλλεστε, καθώς αυτό με απλά λόγια σημαίνει το εξής: Κάνετε δεξί κλικ πάνω στο desktop και επιλέγετε new shortcut. Τότε εμφανίζεται ένα παραθυράκι, στο οποίο πρέπει να ορίσετε την command line που θα "διαβάζει" το shortcut. Βρείτε, λοιπόν, πού βρίσκεται το εκτελέσιμο αρχείο του παιχνιδιού (επιλογή browse) και στη συνέχεια προσθέστε το ακολουθούμενο από την παράμετρο που θέλετε. Τέλος, θα πρέπει να τρέξετε το παιχνίδι από το shortcut αυτό, ώστε να τρέξει με το cheat ενεργοποιημένο.



COMPUTERS
GAMES CLUB

ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΣΑΣ ΜΕ 800 ΔΡΧ.



ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ CD-ROM
CD-ROM TITLES ΑΠΟ 3.900



F-22 LIGHTNING 3	12.900
STAR WARS: THE PHANTOM MENAGE	12.900
STAR WARS: RACERS	12.900
OFFICIAL FORMULA 1	12.900
MIGHT & MAGIC 7	12.900
DUNGEON KEEPER 2	12.900
TOTAL ANNIHILATION KINGDOM	12.900
PUMA STREET SOCCER	12.500
STAR TREK: BIRTH OF FEDERATION	12.900
FLEET COMMAND	12.900
BALDURE'S GATE	13.900
CIVILIZATION CALL TO POWER	12.900
COMMANDOS (BEYOND THE CALL OF DUTY)	9.900
HEROES OF MIGHT & MAGIC 3	12.900
ALPHA CENTAURI	12.900
SETTLERS 3	12.900
POPULOUS	12.900
SIM CITY 3000	12.500
GANGSTERS	13.500
TOCA TOURING CAR 2	12.900
V-RALLY	10.900
COLIN McRAE	12.900
SUPER BIKE WORLD CHAMPIONSHIP	12.500
NEED FOR SPEED 3	12.500
VIVA FOOTBALL	11.900
UEFA CHAMPIONS LEAGUE	13.500
FIFA 99	12.500
NBA 99	12.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 3	12.900

WW II FIGHTERS	12.900
FALCON 4.0	12.900
LONGBOW 2	12.500
FIGHTERS ANTHOLOGY (JANE'S)	12.500
FLIGHT UNLIMITED 2	12.500
FLYING CORPS GOLD	12.900
USNF	8.900
DREAMS	11.900
TUROK 2	12.900
HALF-LIFE	12.900
FALLOUT	12.900
QUAKE 2	12.900
UNREAL	12.900
DUNGEON KEEPER	11.900
PRESIDENT EVIL 2	12.900
TOMB RAIDER 3	12.900
LANDS OF LORE 3	12.900
KINGS QUEST MASK OF ETERNITY	12.900
ARK OF TIME	11.900
THE X-FILES	12.900
BROKEN SWORD 2	14.500
THE CURSE OF MONKEY ISLAND	12.900
THE MONKEY ISLAND MOUNTY PACK	12.900
ZORK GRAND INQUISITOR	7.900
REALMS OF THE HANTING	7.900
RIVEN: THE SEQUEL TO MYST	9.900
ΓΚΙΟΥΛΙΒΕΡΙΑΝΑ MILO MANARA	9.900
LULA THE SEXY EMPIRE	7.900
THE X-FOOLS	6.900
VIRTUA FIGHTERS 2	6.900









ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ -ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

DESTROYER	3.900
WIPEOUT	3.900
F.A. FOOTBALL MANAGER99	5.900
DONIMUS	3.900
COMMANCHE	3.900
SPORTS ILLUSTRATED FOR KINDS	3.900
GREY WOLF	4.900
NBA LIVE 97	3.900
CYBERIA 2 RESURRECTION	5.900
EF 2000	5.900
RISE OF THE ROBOTS	3.900
Z X-TRA	3.900
PXFIGHTER	3.900
DESCENT 2	3.900
DREAMS	4.900
KNIGHT'S CHASE	3.900

BEDLAM	3.900
WORLD LEAGUE SOCCER 98	4.900
SILENT THUNDER	4.900
FLYING CORPS	5.900
NBA ACTION 98	5.900
NBA LIVE 98	5.900
RAVEN	3.900
SPQR	4.900
DESTRUCTION DERBY	4.900
FIFA 98	5.900
ROAD TO WORLD CUP	5.900
ACTUA SOCCER 2	5.900
MANICKARTS	4.900
VIRTUA KARTS	4.900
NEED FOR SPEED 2	4.900
BACKROAD RACERS	3.900





Η ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

CPU PENTIUM 2 400 MHz, MOTHERBOARD PC100 M747, MIDI TOWER ATX, VGA CARD 8MB AGP ON BOARD, SOUND COMPATIBLE 16BIT ON BOARD, RAM 64MB 100MHZ, HARD DISK WESTERN DIGITAL 6,4GB, 36x CD-ROM, MONITOR 15", MODEM INTERNAL 56.600, ΗΧΕΙΑ 120WATT, MOUSE, FDD 1.44, KEYBOARD



ΤΙΜΗ ΤΕΛΙΚΗ ΜΕ Φ.Π.Α.

299.000 ΔΡΧ.





ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ - ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ
- ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ - ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ - ΠΩΛΗΣΕΙΣ

ΔΕΥΤΕΡΑ - ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 10:00-15:30 & 17:30-21:00 ΣΑΒΒΑΤΟ 10:00-21:00

ΟΛΓΑΣ 24 (πρώην ΒΑΣ. ΟΛΓΑΣ), ΠΕΡΙΟΧΗ ΚΑΡΑΧΑΛΙΟΥ,
Τ.Κ. 166 74 ΑΝΩ ΓΛΥΦΑΔΑ, ΤΗΛ.: 9611670 - 9604755

TUROK 2: SEEDS OF EVIL
ΜΕΡΟΣ Α'

Τι κάνω τον τελευταίο καιρό; Σημαδεύω, πυροβολώ, καταστρέφω, αναισθητοποιώ, κάνω κομματάκια, τυφλώνω, τεμαχίζω, καίω, νουκάρω ή αλλιώς παίζω Turok 2 (καλά, βρε παιδιά, sorry για την πολλή βία). Για να μπορέσετε όμως να χρησιμοποιήσετε αυτά τα ρήματα και εσείς για τους εχθρούς σας (στο Turok 2, βέβαια) και όχι αυτοί για εσάς, το "PC Master" είναι για ακόμη μία φορά κοντά σας, προκειμένου να σας βοηθήσει να τελειώσετε το γνωστό παιχνίδι. Ας μπούμε όμως στο ψητό.

Του Δημήτρη "Seed of Evil" Σελλούντου
morgoth@compulink.gr

Σημείωση 1: Στη λύση αναφέρω πού βρίσκεις μόνο όσα πράγματα χρειάζεσαι για να τερματίσεις το παιχνίδι καθώς και τα όπλα. Δεν περιλαμβάνω τα μέρη όπου μπορείς να βρεις life energies και πυρομαχικά για τα όπλα σου. Αυτό γίνεται για τον απλούστατο λόγο ότι, αν συμπεριλάμβανα και αυτά, τότε θα χρειαζόμαστε ολόκληρο το "PC Master".

Σημείωση 2: Στο παιχνίδι θα χρειαστεί να περάσεις από κάποιες πίστες περισσότερο από μία φορά. Θα πρέπει να έχεις βρει ορισμένα talismans για να μπορέσεις να πας στις περιοχές όπου θα μαζέψεις τα λεγόμενα primagen keys. Ετσι, λόγω έλλειψης χώρου στο περιοδικό, θα αναφέρω στη λύση μόνο ποιο talisman χρειάζεσαι, καθώς και σε ποιο σημείο της πίστας θα πρέπει να επανέλθεις.

LEVEL 1: PORT OF ADIA
MISSION OBJECTIVES

- Ενεργοποίησε τρία distress beacons
- Ελευθέρωσε τέσσερα κοριτσάκια
- Ανοιξε τα δύο Warp Portals
- Βρες το energy totem της πίστας και υπερασπίσου το

Ξεκινώντας, προχώρησε ίσια μέχρι να βρεις μία περίεργη συσκευή κολλημένη στον τοίχο. Αυτή η συσκευή, καθώς και άλλες που θα συναντήσεις, είναι τα distress beacons, τα οποία, για να ενεργοποιήσεις, πρέπει να βρεις power cells και να τα τοποθετήσεις πάνω τους. Κοντά στο beacon υπάρχει ένα βαρέλι το οποίο, αφού πυροβολήσεις, ανατινάζεται και ανοίγει ένα πέρασμα με μία σκάλα. Ανέβα την και ακολούθησε το πέρασμα μέχρι να βρεις το πρώτο power cell. Σύλλεξέ το και γύρνα πίσω στο distress beacon που προανέφερα και τοποθέτησέ το εκεί. Τώρα, γύρνα στο σημείο όπου βρήκες το power cell και ανέβα τη σκάλα που υπάρχει εκεί. Ακολούθησε το μονοπάτι και θα καταλήξεις σε ένα δωμάτιο, όπου υπάρχει και η πρώτη portal του παιχνιδιού. Πέσε κάτω και ανέβα στην πλατφόρμα όπου βρίσκεται η portal. Στα δεξιά σου, όπως ανεβαίνεις, υπάρχει μία άλλη σκάλα, η οποία είναι σπασμένη οπότε, αφού ανέβεις στην πλατφόρμα, πάρε φόρα και πήδα προς το μέρος της σπασμένης σκάλας ώστε να καταφέρεις να πιαστείς από αυτήν και να την ανέβεις. Αν καταφέρεις αυτό το καταπληκτικό "ακροβατικό", η αμοιβή σου είναι το πρώτο "σύγχρονο" όπλο, το πιστόλι. Τώρα, γύρνα πίσω στην portal και μπες μέσα.



Σώζοντας ένα κοριτσάκι.



Ενα από τα distress beacons.

Στη νέα οθόνη, προχώρησε το διάδρομο και θα βρεις τον πρώτο εχθρό σου, ένα Raptoid. Αφού τον σκοτώσεις, σύλλεξε το κλειδί που υπάρχει εκεί (το τετράγωνο αντικείμενο που βρίσκεται πάνω στη μίνι πυραμίδα μπροστά σου) και προχώρησε. Συναντάς άλλα δύο Raptoids και αφού τα σκοτώσεις, πυροβόλησε το βαρέλι που βρίσκεται εκεί κοντά, για να ανοίξεις ένα μονοπάτι. Προχώρησέ το σκυφτός, μια και είναι μικρό, και στρίψε αριστερά. Θα βρεθείς σε ένα δωμάτιο με νερό. Πήδα μέσα σε αυτό και κολύμπησε προς τα δεξιά, μέχρι να βρεις ένα μέρος όπου μπορείς να βγεις σε στερεό έδαφος (πηδώντας). Αφού βγεις, μετακίνησε το διακόπτη που βλέπεις εκεί, για να ανοίξεις μία πόρτα πίσω σου και αφού σκοτώσεις τον Endtrail που θα σου επιτεθεί, ανέβα τη σκάλα του δωματίου που μόλις άνοιξες. Βρίσκεσαι πάνω από το δωμάτιο με το νερό. Ακριβώς από κάτω, υπάρχει ένας "διάδρομος" (κάτι σαν μπαλκόνι χωρίς κάγκελα). Πήδα σε αυτόν και ακολούθησέ τον προς τα δεξιά. Μετακίνησε το μοχλό που υπάρχει εκεί και στη συνέχεια ανέβα τη σκάλα που βρίσκεται στο τέλος του διαδρόμου. Βγαίνεις σε έναν διάδρο-

μο. Ακολούθησέ τον και θα βγεις σε ένα μέρος με μία άλλη σκάλα. Ανέβα και αυτή και πέσε κάτω. Βλέπεις έναν διακόπτη ακόμα. Μετακίνησέ τον και στη συνέχεια ακολούθησε το πέρασμα που βλέπεις εκεί. Βρίσκεις το πρώτο κοριτσάκι. Αγνόησέ το προς το παρόν, μια και δεν μπορείς να το ελευθερώσεις ακόμα, και προχώρησε στην πόρτα που βρίσκεται πίσω από το κελί του. Ακολούθα το μονοπάτι και βρίσκεσαι σε ένα σταυροδρόμι. Στην μια άκρη υπάρχει ένας διακόπτης. Μετακίνησε και αυτόν. Μόλις άνοιξες το κλουβί του κοριτσιού. Γύρνα κοντά του και ελευθέρωσέ το (ακουμπώντας πάνω του). Στη συνέχεια, ξαναγύρνα στο δωμάτιο με το νερό και πήδα ξανά κάτω. Τώρα, εκεί θα βρεις ακόμα μία πόρτα, η οποία άνοιξε λίγο πριν. Μέσα σε αυτήν θα βρεις μία portal, στην οποία πρέπει να μπεις.

Αφού βρεθείς στην άλλη μεριά της portal, προχώρησε ίσια και θα συναντήσεις δύο ακόμα Endtrails. Αφού τους σκοτώσεις, ακολούθα το μονοπάτι και μετακίνησε το διακόπτη που θα εντοπίσεις εκεί. Τώρα, γύρνα εκεί που συνάντησες τους δύο Endtrails και θα βρεις μία πόρτα που οδηγεί σε μία σκάλα, την οποία άνοιξες με τη μετακίνηση του προηγούμενου διακόπτη. Τη φυλάει ένας ακόμα Endtrail τον οποίο, φυσικά, σκοτώνεις. Αφού τον σκοτώσεις, ανέβα τη σκάλα και μετακίνησε το διακόπτη που θα δεις εκεί. Ανοίγει μια πόρτα κάτω. Πέσε και μπες μέσα της και προχώρησε ίσια μέχρι να συναντήσεις δύο Raptors. Αφού τους σκοτώσεις, προχώρησε λίγο ακόμα και ανέβα την αριστερή σκάλα που θα δεις. Ενεργοποίησε ακόμα έναν διακόπτη και κατέβα κάτω. Θα δεις ότι ένα πέρασμα έχει ανοίξει. Μπες μέσα του και ακολούθησέ το. Βρίσκεις ένα Ultra Health (ξέρω, είπα ότι δεν θα πω πού είναι τα Life Energies, όμως άλλο Life Energies και άλλο Ultra Health). Γύρνα πίσω τώρα και προχώρησε μπροστά, μέχρι να βρεθείς σε ένα μέρος με ένα Raptoid. Σκότωσέ το και θα δεις μία πόρτα, μέσα από την οποία βγαίνει ένας Endtrail. Σκότωσέ τον και αυτόν και ακολούθησε το μονοπάτι. Στη νέα περιοχή που φτάνεις, προχώρησε μπροστά και θα συναντήσεις έναν Raptoid. Σκότωσέ τον και στη συνέχεια προχώρησε προς τα αριστερά μέχρι να βρεις ένα πλοίο. Προχώρησε μπροστά και σκότωσε τον Endtrail που θα συναντήσεις. Αφού τον σκοτώσεις, βλέπεις ότι ανοίγει μία πόρτα με μία portal. Αγνόησέ την, προς το παρόν, και πήγαινε κοντά στο πλοίο όπου υπάρχει ένα βαρέλι. Πυροβόλησέ το και ο τοίχος σπάει. Μέσα του βρίσκεις άλλο ένα power cell, το οποίο χρησιμοποιείς στο distress beacon που θα δεις στην κορυφή των κιβωτίων που υπάρχουν εκεί. Στη συνέχεια μπες στην portal.

Στη νέα οθόνη, προχώρησε μπροστά και σκότωσε τον Endtrail που θα βρεις εκεί. Προχώρησε λίγο



Το πρώτο Primagen key (πρέπει να έχεις το Leap of Faith Talisman).



Χμμμ, εδώ πήδα απέναντι και μετακίνησε το διακόπτη.

ακόμα και σκότωσε τον Endtrail που βρίσκεται πάνω στο κεκλιμένο επίπεδο. Στη συνέχεια μετακίνησε το διακόπτη που βρίσκεται πίσω από τον Endtrail που μόλις σκότωσες και πάρε το τελευταίο power cell που βρίσκεται στη μία από τις δύο πόρτες που μόλις άνοιξαν. Τώρα, χρησιμοποίησέ το στο distress beacon πίσω από τα κιβώτια που υπάρχουν στην περιοχή (Mission Objective 1 Completed). Πήγαινε στο άλλο δωμάτιο που άνοιξες με τον προηγούμενο διακόπτη και θα βρεις άλλον έναν διακόπτη, τον οποίο αν μετακινήσεις, θα ανοίξει μία άλλη πόρτα. Μπες και σε αυτή και πυροβόλησε τα δύο βαρέλια που θα βρεις εκεί. Σκότωσε τον Raptoid που θα βρεις εκεί και προχώρησε. Στον δρόμο σου θα βρεις και άλλα μικρά τερατάκια, τα οποία επίσης εξολοθρεύεις. Προχώρησε μπροστά και σκότωσε τους δύο Raptoids και τον Endtrail που θα συναντήσεις. Συνέχισε να προχωρείς και θα βρεις μία γέφυρα με ένα shotgun. Αφού το πάρεις, συνέχισε να προχωρείς μπροστά μέχρι να βρεις έναν ακόμα Endtrail τον οποίο και σκοτώνεις. Πίσω του υπάρχει μία Save Portal όπου, αν έχεις ξεμείνει από πυρομαχικά ή ενέργεια ζωής, μπορείς να μπεις μέσα της για να σου δώσει η Adon ό,τι χρειαστείς. Εκτός από την portal, υπάρχει και ένα switch το οποίο, φυσικά, μετακινείς. Γύρνα τώρα στη γέφυρα και πέσε κάτω. Καθάρισε όλους τους εχθρούς που βγήκαν από τις πόρτες που πριν από λίγο άνοιξες με τον προηγούμενο διακόπτη. Μπες στην πόρτα και προχώρησε μπροστά. Βρίσκεις κάποιους Raptoids και, αφού τους σκοτώσεις, ανέβα τη σκάλα που υπάρχει εκεί. Πάνω υπάρχει ένας διακόπτης που ανοίγει ένα πέρασμα στα αριστερά σου. Πάρε φόρα και πήδηξε προς το πέρασμα. Οταν φτάσεις απέναντι, μπες στο πέρασμα και βρίσκεις άλλο ένα κοριτσάκι. Σκότωσε όλους τους Endtrails και θα ανοίξει ένας τοίχος πίσω από τον οποίο υπάρχει ένας μοχλός. Μετακίνησέ τον και ελευθέρωσε το κοριτσάκι. Γύρνα πίσω και ξαναπήδα απέναντι. Προχώρησε λίγο δεξιά και βλέπεις άλλη μία portal. Μπες μέσα.

Στη νέα οθόνη, ανέβα τη σκάλα, σκότωσε τον Raptoid και πάρε το κλειδί. Ακολούθησε το μονοπάτι, και βρίσκεσαι ξανά πάνω από το δωμάτιο με το νερό. Πήδα στο μπαλκόνι και προχώρησε αριστερά. Αφού σκοτώσεις έναν ακόμα Endtrail μπες στην πόρτα από την οποία βγήκε. Βρίσκεις άλλο μία portal. Μπες μέσα.

Τώρα, στη νέα περιοχή, προχώρησε προς τον καταρράκτη και ακολούθησε τα life energies. Σκότωσε τα Endtrails που συναντάς και φτάνεις στην πρώτη Warp portal. Είναι κλειστή. Μπορείς να την ανοίξεις πατώντας το μπλε κουμπί στον τοίχο. Αφού το πατήσεις, μπες μέσα της. Εκεί θα δεις ένα περίεργο δωμάτιο. Εδώ, όπως σου εξηγεί και η Adon, μπορείς να ανταλλάζεις τα sacred feathers, αφού πρώτα τα βρεις, βέβαια, με τα πολύ χρήσιμα



Αυτή είναι η πόρτα που οδηγεί στο 2ο Level.

για το παιχνίδι talismans. Αυτή τη στιγμή δεν μπορείς να κάνεις τίποτα, οπότε βγες έξω ξανά. Προχώρησε στο πέρασμα από όπου δεν έχεις πάει ακόμα και σκότωσε τους Raptoids. Στην περιοχή υπάρχουν κάτι κιβώτια. Προχώρησε από τη δεξιά πλευρά τους και βρίσκεις έναν μοχλό. Μετακίνησε το μοχλό. Ανοίγει μία πόρτα. Μπες μέσα της και πάρε το TEK BOW! Σημείωσε την περιοχή, μια και θα πρέπει να ξανάρθεις εδώ, όταν πάρεις το talisman leap of faith (για να πάρεις το Primagen key 1). Προς το παρόν, όμως, αγνόησέ την. Τώρα, γύρνα πίσω, εκεί όπου ήταν το σπίτι, και προχώρησε προς τα δεξιά. Ακολούθησε τα life energies και θα βρεθείς σε ένα άλλο σπίτι με μερικά Raptoids. Σκότωσέ τα και συνέχισε μπροστά. Κοντά στο σπίτι, ευθεία και αριστερά όπως μπαίνεις, υπάρχει ένα μονοπάτι που τελειώνει. Κοιτάζοντας κάτω βλέπεις ένα δωμάτιο με έναν διακόπτη. Πήδα σε αυτό και μετακίνησέ τον. Πέσε κάτω και πήγαινε στον καταρράκτη. Πίσω από αυτόν υπάρχει, σε ένα δωμάτιο με έναν Endtrail, ακόμα ένα κλειδί. Σκότωσε τον πρώτο και πάρε το δεύτερο. Γύρνα στο σημείο όπου ακολούθησες τα life energies και συνέχισε να προχωρείς στο μονοπάτι. Φτάνεις σε ένα "δωμάτιο" με μία Save portal και μία κανονική portal. Αν θες, μπορείς να μπεις ξανά, εφόσον δεν χρησιμοποίησες την προηγούμενη Save portal, και να πάρεις πυρομαχικά ή ενέργεια ζωής. Μπες στην portal.

Στην άλλη πλευρά της portal προχώρησε μπροστά και σκότωσε τους δύο Raptoids. Συνέχισε και στείλε στον άλλο κόσμο τον Endtrail που βρίσκεται στο σκαλοπάτι. Ανέβα όλα τα σκαλοπάτια και βλέπεις μία σκάλα. Πάρε φόρα και πήδα προς αυτήν, οπότε οδηγείσαι σε έναν διακόπτη. Μετακίνησέ τον και γύρνα ξανά κάτω. Κοντά στα σκαλοπάτια, υπάρχει ένα πέρασμα που βγάζει σε μία σκάλα. Κατέβα την και προχώρησε λίγο μπροστά, ώστε να πέσουν οι ξύλινες πόρτες-γέφυρες που υπάρχουν εκεί. Εδώ πρέπει να μετακινείς τους μοχλούς έναν έναν, ανοίγοντας καινούρια δωμάτια με μοχλούς που ανοίγουν άλλα δωμάτια και ούτω καθεξής. Αφού ενεργοποιήσεις όλους τους μοχλούς, βρίσκεις το κλουβί ενός ακόμα κοριτσιού. Κοντά υπάρχει ένας μοχλός. Μετακίνησέ τον, για να ανοίξεις την πόρτα του κλουβιού και στη συνέχεια ελευθέρωσε το κοριτσάκι. Τώρα, γύρνα στη σκάλα που κατέβηκες μερικές γραμμές πριν, ανέβα την και προχώρησε προς τα αριστερά. Εδώ υπάρχουν άλλοι δύο διακόπτες. Οταν τους μετακινείς, ανοίγει ένα πέρασμα πίσω από τον καταρράκτη (στα βορειοανατολικά). Μπες μέσα του και προχώρησε μπροστά, μέχρι, ξαφνικά, να τηλεμεταφερθείς.

Βρίσκεσαι σε ένα μέρος με άλλο ένα σπίτι. Μπες μέσα στο σπίτι και μετακίνησε το διακόπτη που θα βρεις εκεί για να ανοίξεις ακόμα μία πόρτα. Βγες από αυτό και μπες στην πόρτα που άνοιξες. Ακολούθησε το μονοπάτι και θα βρεθείς σε ακόμα μία περιοχή με ένα σπίτι. Μπες στο σπίτι και μετακίνησε ακόμα έναν διακόπτη. Βγες από το σπίτι και ανέβα στο κεκλιμένο επίπεδο. Ακολούθησε το μονοπάτι και μπες στην πόρτα που πριν από λίγο άνοιξες. Στη συνέχεια, προχώρησε μπροστά και βλέπεις μία portal. Αφού πρώτα σκοτώσεις τα Endtrails που τη φρουρούν, μπες μέσα της.

Ακόμα μία περιοχή με σπίτι. Προχώρησε λίγο μπροστά και σκότωσε τα Endtrails. Τώρα ανέβα στα κιβώτια που υπάρχουν εδώ και μετακίνησε το διακόπτη. Πέσε κάτω και κοίταξε πίσω από τα κιβώτια. Βλέπεις ότι έχει ανοίξει μια μυστική πόρτα. Μπες μέσα της και κατέβα τη σκάλα που θα βρεις εκεί. Εδώ, πέσε κάτω και ακολούθα το μονοπάτι περνώντας τις γέφυρες, καθώς αυτές κατεβαίνουν όταν τις πλησιάζεις. Επειτα από λίγο δρόμο θα βρεις έναν διακόπτη, τον οποίο μετακινείς, ανοίγοντας έτσι το κλουβί του κοριτσιού. Αφού το ελευθερώσεις (mission objective complete), πήδα κάτω και μπες στην portal. Τώρα, πήγαινε στο σημείο από όπου πρωτοήρθες σε αυτή την περιοχή. Ανέβα στο κεκλιμένο επίπεδο (δίπλα στο σπίτι) και πήδα πάνω στο σπίτι. Πίσω από τη σκεπή του σπιτιού υπάρχει ένα δωματιάκι με ακόμα έναν διακόπτη. Πήδα απέναντι σε αυτό το δωματιάκι και μετακίνησε και αυτόν το διακόπτη. Πέσε κάτω και πήγαινε στην πόρτα που μόλις άνοιξε. Αφού μετακινήσεις τους μοχλούς που βρίσκεις εκεί, σκότωσε έναν Raptor. Μόλις άνοιξες ακόμα μία πόρτα. Μπες σε αυτήν και ακολούθα το μονοπάτι. Φτάνεις σε μια περιοχή με έναν ακόμα Endtrail. Αφού τον σκοτώσεις, μετακίνησε το μοχλό που υπάρχει εκεί και ανοίγει ακόμα μία πόρτα. Ανέβα στο κεκλιμένο επίπεδο και μετακίνησε το διακόπτη που βρίσκεις. Μπες στην πόρτα που μόλις άνοιξε και μπες στην portal που βρίσκεις εκεί.

Βγες έξω, σκότωσε τον Endtrail και μετακίνησε το διακόπτη. Ανέβα τη σκάλα και σκότωσε έναν Endtrail. Γύρνα πίσω και προχώρησε ευθεία, για να βρεις ακόμα έναν μοχλό. Μετακίνησέ τον και μπες στην πόρτα που μόλις άνοιξε. Γύρνα γύρω από το σπίτι που βρίσκεις, σκοτώνοντας Endtrails και μόλις βρεις ακόμα έναν διακόπτη, μετακίνησέ τον. Πήγαινε στην ακριβώς αντίθετη πλευρά του σπιτιού και μπες στην πόρτα του. Εχει ανοίξει μία είσοδος. Μπες μέσα, σκότωσε τον Endtrail και μετακίνησε το διακόπτη (πίσω από τη βιβλιοθήκη). Βγες έξω και ανέβα τη σκάλα, στα δεξιά όπως βγαίνεις, για να πάρεις ακόμα ένα κλειδί. Επί-



"Εκτέλεση" ενός Endtrail.

σης βρίσκεις έναν διακόπτη ακόμα, τον οποίο πρέπει να τον μετακινήσεις. Πέσε κάτω και μπες στην portal που μόλις άνοιξε.

Στη νέα οθόνη προχώρησε προς τα κιβώτια και ανέβα πάνω τους για να μετακινήσεις το μοχλό που υπάρχει εκεί. Μπες στην πόρτα που μόλις άνοιξε και ακολούθα το μονοπάτι. Φτάνεις σε μία περιοχή με μερικούς Raptors και Endtrails καθώς και με μία ακόμα Save portal. Αφού σκοτώσεις τους Endtrails, προχώρησε ανατολικά και σκότωσε τους Endtrails που σου επιτίθενται. Βγαίνεις σε ένα "μπαλκόνι". Ακολούθησε το μονοπάτι, πρόσεχε μην πέσεις και όταν αυτό τελειώσει, πήδα στο "μπαλκόνι" που βρίσκεται από κάτω του. (Σε αυτό το σημείο η λύση δεν θα είναι και πολύ περιγραφική, μια και εδώ το παιχνίδι είναι μονόδρομος.) Ακολούθησε το μονοπάτι, σκοτώνοντας όλους τους εχθρούς που σου επιτίθενται, μέχρι να φτάσεις σε ένα σημείο με μία σκάλα. Ανέβα την και συνέχισε να προχωρείς στο μονοπάτι. Καθώς προχωρείς βρίσκεις και άλλες σκάλες. Ανέβα τες όλες και φτάνεις σε ένα σημείο όπου υπάρχει μία Ultra Health στα αριστερά σου. Βλέπεις μία πόρτα. Μπες μέσα και προχώρησε ίσια. Συνέχισε να σκοτώνεις Endtrails καθώς και να ακολουθείς το μονοπάτι και να ανεβαίνεις σκάλες. Κάποια στιγμή φτάνεις σε ένα δωμάτιο. Μπες μέσα του και ακολούθησέ το. Σκότωσε τους Endtrails που σου επιτίθενται και μπες στην πόρτα στα αριστερά σου. Στη συνέχεια μπες και στην επόμενη πόρτα και προχώρησε μέχρι να βρεις ακόμα ένα "μπαλκόνι". Προχώρησε μέχρι να βρεις έναν Endtrail να φρουρεί μια πόρτα. Σκότωσέ τον και μπες στην πόρτα. Προχώρησε το μονοπάτι και πέσε κάτω. Σκότωσε τον Endtrail που θα βρεις εκεί και ανέβα ακόμα μία σκάλα (αριστερά όπως έπεσες). Μετακίνησε ακόμα έναν διακόπτη και κατέβα τη σκάλα που ανέβηκες πριν από λίγο. Μπες στην πόρτα που μόλις πριν από λίγο άνοιξε. Ανέβα τη σκάλα που βρίσκεις και ακολούθησε το μονοπάτι μέχρι να βρεις έναν Endtrail και ένα κλειδί. Σκότωσε τον πρώτο και πάρε το δεύτερο. Τώρα, ανέβα τη σκάλα που βρίσκεται στον βόρειο τοίχο και σκότωσε τους Raptoids. Ακολούθησε το μονοπάτι και συναντάς ένα κοπάδι από Raptors. Σκότωσέ τους και μπες στο επόμενο δωμάτιο, όπου βρίσκεις μία σκάλα που οδηγεί σε έναν ακόμα διακόπτη. Μετακίνησέ τον, ανέβα την επόμενη σκάλα και εξολόθρευσε τον Endtrail που σου επιτίθεται. Στη συνέχεια, πέρνα απέναντι μέσω της γέφυρας που υπάρχει εκεί και σκότωσε τους Raptoids. Προχώρησε το μονοπάτι και ανέβα τη σκάλα που υπάρχει (κάτω από τη δεύτερη γέφυρα), αφού πρώτα σκοτώσεις δύο Endtrails. Πέρνα τη γέφυρα, μπες μέσα σε μία από τις πόρτες όπου οδηγούν τα κεκλιμένα επίπεδα και μετακίνησε το μοχλό που βρίσκεις. Ανέβα σε μία από τις σκάλες και βρίσκεις άλλους τρεις Endtrails. Σκότωσέ τους και πάρε το κλειδί που βρίσκεις. Στη συνέχεια, κατέβα το μπαλκόνι (όχι αυτό που ανέβηκες, το άλλο) και μετακίνησε το μοχλό που βρίσκεις. Κατέβα κάτω και θα δεις δύο ανοιχτές πόρτες. Μπες και στις δύο, σκότωσε τους Endtrails που τις φυλάνε, μετακίνησε τους μοχλούς και γύρνα στη γέφυρα. Σκότωσε τον Endtrail που βρίσκεις εκεί και μπες στη νέα πόρτα. Προχώρησε ίσια και, αφού σκοτώσεις έναν ακόμα Endtrail, φτάνεις στη δεύτερη Warp portal. Είναι και αυτή κλειστή. Βρες την άκρη μιας σκάλας, στο μπροστινό μέρος της Warp, κατέβα την και πάτησε το μπλε κουμπί που βρίσκεις στον τοίχο. Τώρα, μπες στη Warp.



Αουτς!

Βρίσκεσαι σε ένα διαστημόπλοιο. Μετά το cutscene, προχώρησε προς το τέλος του hall, όπου βλέπεις ένα περίεργο αντικείμενο. Πήγαινε να το πάρεις. Η πόρτα κλείνει και σου επιτίθενται δύο Sentinels και δύο Death guards. Αφού τους σκοτώσεις, πάρε το αντικείμενο (nuke weapon part 1) και προχώρησε στο διάδρομο μέχρι να βρεις το portal, στο οποίο μπαίνεις κιόλας.

Τώρα, γύρνα πίσω στη γέφυρα και πέσε κάτω. Προχώρησε προς τα αριστερά, μπες στην πόρτα και μετακίνησε τους μοχλούς. Τώρα, μπες στο δωμάτιο με τον Endtrail και βρίσκεις μία στρογγυλή portal. Αφού μαζέψεις πυρομαχικά, μπες μέσα και βρίσκεσαι στο energy totem. Προστάτεψέ το σκοτώνοντας τους εχθρούς που προσπαθούν να το καταστρέψουν. Αφού σκοτώσεις έναν σεβαστό αριθμό από αυτούς, τελειώνεις την πρώτη πίστα και οδηγείσαι στο levels hall.

Στα αριστερά σου υπάρχει μία Save portal, όπου μπορείς να κάνεις SAVE. Προχώρησε ευθεία και βρες την πόρτα που φαίνεται στη φωτογραφία δίπλα. Οδηγεί στο LEVEL 2. Πλησίασέ την και χρησιμοποίησε πάνω της τα κλειδιά. Αφού την ανοίξεις, μπες μέσα και στη συνέχεια στην portal που υπάρχει πίσω από αυτήν.

LEVEL 2: RIVER OF SOULS

MISSION OBJECTIVES

- Κατάστρεψε δύο soul gates
- Κατάστρεψε τις τρεις sisters of despair
- Βρες το energy totem της πίστας και υπερασπίσου το

Ξεκινώντας, βλέπεις μπροστά σου έναν "στάβλο" με ένα τεράστιο ζώο, τον στυρακόσαυρο. Ανέβα πάνω του (πηγαίνοντας κοντά του) και ξεκίνα να προχωρείς. Στρίψε αριστερά και προχώρησε μέχρι να βρεις μερικά κτίρια. Εδώ βλέπεις πολλούς εχθρούς να τρέχουν πέρα δώθε από το φόβο τους. Εσύ μη χολοσκάς και άρχισε να τους σκοτώνεις έναν έναν. Προχώρησε ανάμεσα από τα κτίρια και ακο-



Πυροβόλησε στο σημείο όπου δείχνει ο σταυρός, για να μετακινηθεί ο διακόπτης.

λούθησε το μονοπάτι. Μπροστά σου υπάρχει ένα τεράστιο πυροβόλο, το οποίο πρέπει να διαλύσεις κατευθείαν. Αφού το καταστρέψεις, η πόρτα που ήταν πίσω του πέφτει. Ακολούθησε το τούνελ και βρίσκεσαι σε μια νέα περιοχή, όπου από κάπου ψηλά σού έρχονται ρουκέτες. Πυροβόλησε προς εκείνο το μέρος και καταστρέφεις τον missile launcher που σου τις έστελνε. Αφού τον διαλύσεις, ακόμα μία πόρτα ανοίγει και βλέπεις άλλο ένα μεγάλο πυροβόλο. Κατάστρεψέ το, στρίψε δεξιά και προχώρησε το μονοπάτι. Διέλυσε τα δύο πυροβόλα και συνέχισε. Συναντάς ακόμα ένα missile launcher το οποίο επίσης εξολοθρεύεις. Ανοίγει ακόμα μία πόρτα. Συνέχισε να προχωρείς και συναντάς άλλα δύο missile launchers. Διάλυσε τους κορμούς που βλέπεις εκεί και ανέβα το λόφο. Εδώ βρίσκεις πολλούς Endtrails που σου επιτίθενται. Αφού τους σκοτώσεις, συνέχισε να προχωρείς. Στο δρόμο σου συναντάς δύο missile turrets, τα οποία διαλύεις. Κατεβαίνεις μία γέφυρα. Κατάστρεψε τα δύο μεγάλα πυροβόλα που υπάρχουν στην απέναντι πλευρά της γέφυρας και προχώρησε ευθεία ακολουθώντας το μονοπάτι. Διέλυσε τους κορμούς, καθώς και τα missile turrets που συναντάς και στη συνέχεια μπες στο τούνελ που βρίσκεται πίσω από ένα κτίριο. Αφού σκοτώσεις μερικούς Raptoids, φτάνεις στην άκρη του τούνελ, όπου υπάρχουν δύο missile turrets. Αφού τα καταστρέψεις, πέρνα απέναντι τη γέφυρα και μπες στο στάβλο. Κατεβαίνεις από τον στυρακόσαυρο. Κοντά σου υπάρχει μία σκάλα. Ανέβα την και βλέπεις μια Save portal καθώς και μια κανονική. Μπες στην κανονική.



Bye bye birdie!

Στην άλλη μεριά της portal σκότωσε τους δύο Endtrails που βλέπεις. Μπροστά σου είναι μία γέφυρα, μόνο που είναι σηκωμένη. Στον τοίχο πίσω της, υπάρχουν δύο περίεργοι διακόπτες. Πυροβόλησέ τους και αυτοί κατεβάζουν τη γέφυρα. Αφού περάσεις απέναντι, κατευθύνσου ανατολικά και βρίσκεις ένα βαρέλι. Πυροβόλησέ το και ανακαλύπτεις ένα πέρασμα που οδηγεί σε μία σκάλα. Ανέβα την και χρησιμοποίησε το sniper mode του TEK BOW σου για να κοιτάξεις απέναντι από την χαράδρα. Βλέπεις ακόμα ένα βαρέλι. Πυροβόλησέ το και ανοίγει ακόμα ένα μονοπάτι. Ακολούθησέ το και ανέβα τη σκάλα που θα εμφανιστεί. Βρίσκεσαι σε ένα δωμάτιο όπου, εκτός των power ups, βρίσκεις και το War Blade!!! Συνέχισε και σκότωσε τα τερατάκια που σου επιτίθενται. Αφού τα σκοτώσεις, μπες στο τούνελ στα δεξιά και σκότωσε τους εχθρούς που βρίσκεις εκεί. Συναντάς ένα κάστρο με έναν διακόπτη στον τοίχο. Πυροβόλησε τον και κατεβαίνει η γέφυρα. Πέρνα απέναντι και προχώρησε αριστερά (ή και δεξιά, το ίδιο κάνει). Υστερα από λίγο θα δεις στο αριστερό σου χέρι μία portal. Μπες μέσα.



Το 1 από τα 2 soul gates.

Στη νέα περιοχή σκότωσε τον Endtrail που είναι από πάνω σου και πέσε κάτω. Στρίψε δεξιά και προχώρα ευθεία. Σκότωσε τους εχθρούς σου και ανέβα στο κεκλιμένο επίπεδο. Φτάνοντας στην κορυφή, θα βρεις ένα κλειδί. Συνέχισε ίσια και άρχισε να κατεβαίνεις ένα άλλο κεκλιμένο επίπεδο. Προχώρα ευθεία και ακολούθησε το μονοπάτι. Φτάνεις σε ένα ύψωμα. Σκότωσε τους εχθρούς που βρίσκεις εκεί και πέσε κάτω. Προχώρα απέναντι τη γέφυρα και στρίψε δεξιά. Προχώρα ευθεία μέχρι να συναντήσεις δύο Endtrails. Αφού τους σκοτώσεις, συνέχισε ευθεία και πυροβόλησε το βαρέλι μπροστά σου. Βλέπεις έναν διακόπτη. Μετακίνησέ τον. Πίσω σου υπάρχει μια σηκωμένη γέφυρα. Προς το παρόν, αγνόησέ την και προχώρησε ευθεία (όπως πριν). Βρίσκεις μια ανοιχτή πόρτα. Μπες μέσα της και ακολούθησε το μονοπάτι. Φτάνεις σε ένα ύψωμα με έναν μοχλό γέφυρας στον τοίχο. Πυροβόλησέ τον και γύρνα στη γέφυρα, που τώρα έχει κατέβει. Πέρνα απέναντι και μπες στην portal που βλέπεις εκεί.

Στη νέα οθόνη υπάρχει στα δεξιά σου ένα Save portal. Ανέβα στο κεκλιμένο επίπεδο και προχώρησε είτε από αριστερά είτε από δεξιά (από όπου και να πας στο ίδιο μέρος θα καταλήξεις). Φτάνεις σε ένα σημείο όπου ένας Endtrail φρουρεί μια σκάλα. Αφού τον σκοτώσεις, ανέβα τη σκάλα και μπες στην πύλη που βλέπεις εκεί. Μπαίνεις σε ένα τεράστιο δωμάτιο με σιντριβάνια και με ένα τεράστιο κεκλιμένο επίπεδο. Εκεί σε περιμένει ένας Raptor. Αφού τον σκοτώσεις, ανέβα πάνω στο κεκλιμένο επίπεδο και στρίψε αριστερά. Ενας Endtrail φρουρεί ακόμα έναν διακόπτη. Σκότωσέ τον και μετακίνησε το διακόπτη. Γύρνα τώρα πίσω και κατέβα το κεκλιμένο επίπεδο. Στρίψε αριστερά και βλέπεις έναν Endtrail και έναν Raptor. Εξολόθρευσέ τους και μπες στο μονοπάτι. Αφού σκοτώσεις μερικές αραχνούλες, φτάνεις σε ένα δωμάτιο με μια Warp portal, η οποία είναι κλειδωμένη. Προς το παρόν, αγνόησέ την και μετακίνησε το μοχλό μπροστά της. Τώρα, γύρισε στο δωμάτιο με τα σιντριβάνια. Κάτω από τα σιντριβάνια υπάρχουν δύο δωματιάκια με τα δύο gate keys. Πάρε τα και ανέβα στο κεκλιμένο επίπεδο. Στα μέσα αυτού υπάρχουν δύο θέσεις, όπου πρέπει να βάλεις τα gate keys. Αφού τα βάλεις, ακούς κάποιους θορύβους και η μεγάλη πόρτα που είναι στην κορυφή του κεκλιμένου επιπέδου ανοίγει. Μόλις ανοίξει, θα πεταχτούν από μέσα δύο Endtrails, οπότε προσοχή. Σκότωσέ τους και μπες στο δωμάτιο που μόλις άνοιξε. Στα αριστερά υπάρχει ένας διακόπτης. Μετακίνησέ τον και μπες στην πόρτα που άνοιξε, ακριβώς δίπλα στο διακόπτη. Ανέβα στα κιβώτια και βλέπεις έναν μπλε διακόπτη. Ενεργοποίησέ τον. Μόλις άνοιξες την Warp portal που προανέφερα. Γύρνα πίσω σε αυτήν τώρα και μπες μέσα της.

Βρίσκεσαι ξανά σε ένα διαστημόπλοιο. Σκότωσε τους εχθρούς που σου επιτίθενται και στη συνέχεια μπες στις πόρτες στα αριστερά και δεξιά. Αφού σκοτώσεις τους εξωγήινους, ανέβα τις σκάλες και μετακί-

νησε τους στρογγυλούς μοχλούς που υπάρχουν σε αυτά τα δωμάτια (ένας σε καθένα). Ανοίγει μία πόρτα. Μπες σε αυτήν και αφού σκοτώσεις μερικούς εξωγήινους ακόμα, βρίσκεις το δεύτερο κομμάτι του Nuke Weapon. Στη συνέχεια μπες στην portal που υπάρχει εκεί.

Τώρα, ξαναγύρνα στο δωμάτιο που υπάρχει πίσω από τη μεγάλη πόρτα και πέσε μέσα στο σιντριβάνι που υπάρχει στο κέντρο του δωματίου. Οσο πιο γρήγορα μπορείς κολύμπησε κάτω και μετακίνησε το μοχλό που βρίσκεις εκεί. Χωρίς να χάνεις χρόνο, ανέβα ξανά στην επιφάνεια και μπες στην πόρτα που μόλις άνοιξε. Σε αυτήν βρίσκεις άλλη μία portal, στην οποία μπαίνεις μέσα.

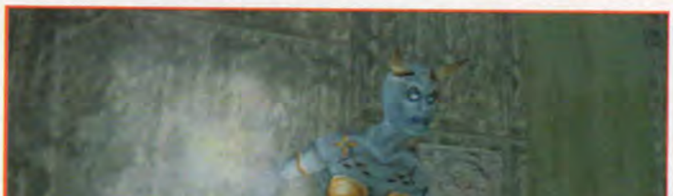
Προχώρησε ευθεία και στρίψε δεξιά. Ακολούθησε το μονοπάτι. Φτάνεις σε ένα δωμάτιο με μια λίμνη. Στρίψε δεξιά και μετακίνησε το μοχλό που βρίσκεις. Μπες στην πόρτα πίσω σου και ακολούθησε το μονοπάτι. Αφού σκοτώσεις κάποια τερατάκια, συνέχισε να προχωρείς. Στο σταυροδρόμι συνέχισε να προχωρείς ευθεία και, αφού σκοτώσεις καμιά δεκαριά εχθρούς, φτάνεις σε ένα ύψωμα. Απέναντι υπάρχει ένα MAG 60. Πάρε φόρα και πήδα για να το πάρεις. Πήδα ξανά πίσω και γύρνα στο σταυροδρόμι. Στρίψε αριστερά και ακολούθησε το μονοπάτι. Προχωρώντας στα δεξιά σου υπάρχει ένας μοχλός. Μετακίνησέ τον και συνέχισε να ακολουθείς το μονοπάτι. Στρίψε δεξιά και θα βρεθείς σε μια περιοχή με ένα σπίτι. Πήγαινε στο μπροστινό μέρος του σπιτιού, οπότε βλέπεις έναν μοχλό. Μετακίνησέ τον για να ανοίξει μια πόρτα πίσω σου. Σκότωσε τον Endtrail που σου επιτίθεται και μετακίνησε και τον άλλο μοχλό που υπάρχει εκεί. Σου επιτίθενται δύο Raptoids. Γύρνα στο σημείο από όπου ήρθες στην περιοχή και ανέβα στο κεκλιμένο επίπεδο. Προχώρησε ευθεία, σκότωσε τον Endtrail που συναντάς και συνέχισε να προχωρείς. Φτάνεις στην πρώτη Soul Gate. Πυροβόλα τη συνέχεια μέχρι να διαλυθεί. Προσοχή στα undead που ξεφυτρώνουν από το έδαφος. Αφού την καταστρέψεις, γύρνα πίσω στο σημείο όπου είναι το σπίτι. Πήγαινε στο χείλος του γκρεμού και πέσε κάτω. Προχώρησε δεξιά και βλέπεις ένα βαρέλι. Πυροβόλησέ το, οπότε ανοίγει ένα πέρασμα. Ακολούθα το, σκοτώνοντας όποιον βρεις μπροστά σου, και φτάνεις σε ένα σημείο με άλλον ένα διακόπτη γέφυρας. Πυροβόλησέ τον και πέρνα απέναντι. Ακολούθησε το μονοπάτι μέχρι να βρεις έναν μοχλό. Μετακίνησέ τον και μπες στην πόρτα που άνοιξε. Φτάνεις ξανά στην περιοχή με το σπίτι. Ανέβα στο κεκλιμένο επίπεδο και μπες στην ανοιχτή πόρτα. Πήγαινε, είτε αριστερά είτε δεξιά, μέχρι να φτάσεις σε ένα δωμάτιο με μία portal. Μπες μέσα.

Προχώρησε μπροστά και σκότωσε τους Endtrails αλλά και τον Raptor που υπάρχουν εκεί. Για να ανέβεις εκεί που είναι οι Endtrails, δεν έχεις παρά να προσέξεις ότι το σημείο από όπου βγαίνεις στην περιοχή έχει αριστερά και δεξιά μικρούς "διαδρόμους" που οδηγούν στα μπαλκόνια των Endtrails. Πήγαινε λοιπόν στο δεξί μπαλκόνι και μπες στο πέρασμα που υπάρχει εκεί. Ακολούθησέ το, σκοτώνοντας τους εχθρούς που σου επιτίθενται, και θα φτάσεις στην κορυφή, όπου υπάρχει ένας μοχλός. Μετακίνησέ τον και ανοίγει μία πύλη στο κάτω μέρος της περιοχής. Πέσε κάτω και προχώρα τον μακρύ διάδρομο, σκοτώνοντας όσους σου επιτίθενται. Φτάνεις σε ένα σημείο με δύο σιντριβάνια. Σκότωσε τον Endtrail και τον Raptoid που ορμάνε εναντίον σου και ανέβα τα σκαλιά. Προχώρησε ευθεία μέχρι να φτάσεις σε μία ανοιχτή περιοχή με δύο διακόπτες γεφυρών. Πυροβόλησέ τους, καθώς και τους Endtrails που σου επιτίθενται, και ο "πύργος" που υπάρχει στο κέντρο της περιοχής θα ανασηκωθεί και θα δεις έτσι μία ακόμα portal. Μπες μέσα.



Τα απομεινάρια ενός Raptoid.

Ανέβα τη σκάλα και στρίψε στο μονοπάτι στα δεξιά σου. Ακολούθησέ το και φτάνεις σε ένα σημείο με δύο μονοπάτια. Ακολούθησε το δεξί και φτάνεις σε ένα σιντριβάνι. Βούτηξε μέσα του, κολύμπησε προς τα κάτω και στρίψε αριστερά. Κολύμπησε ευθεία και φτάνεις σε ένα δωμάτιο. Ανέβα στα κεκλιμένα επίπεδα και πήγαινε στο δωματιάκι που βρίσκεται βόρεια. Οι πόρτες κλείνουν πίσω σου, ενώ αράχνες αρχίζουν να πέφτουν από το ταβάνι. Σκότωσε τες όλες και στη συνέχεια πυροβόλησε το περίεργο σχέδιο που υπάρχει στον τοίχο απέναντι από τα βέλη (πυρομαχικά). Βγες από το δωμάτιο από τη δεξιά πόρτα, οπότε βλέπεις ότι άνοιξε μια νέα πόρτα. Μπες σε αυτήν, στρίψε δεξιά και ακολούθησε το μονοπάτι. Φτάνεις σε ένα σημείο που έχει νερό. Βούτηξε μέσα και ακολούθησε το μονοπάτι. Υστερα από λίγο βγαίνεις στην επιφάνεια, κοντά σε μία portal. Μπες σε αυτή.



Μία από τις sisters of despair.

Στη νέα περιοχή, ακολούθησε το διάδρομο και σκότωσε τα undead που σου επιτίθενται. Ανοίγει μία πύλη. Μπες σε αυτή και προχώρησε. Βρίσκεις άλλη μία πύλη, αλλά είναι κλειστή. Σκότωσε το undead που πετάει φωτιές και ανέβα τη σκάλα που βρίσκεις. Σκότωσε τις αράχνες που σου επιτίθενται και πέσε κάτω στο κεντρικό δωμάτιο. Αφού ξεπαστρέψεις όλα τα undead, βγαίνει η πρώτη sister. Οταν τη σκοτώσεις, γύρνα στην portal και μπες μέσα.

Τώρα, γύρνα στο δωμάτιο όπου σου επιτέθηκαν οι αράχνες και πέσε στο νερό ξανά. Προχώρησε ίσια (μη στρίψεις δεξιά) σε ένα δωμάτιο με έναν "πύργο" με κουμπιά στις τέσσερις πλευρές του. Πάτησέ τα όλα και ανέβα τη σκάλα που υπάρχει σε μια πλατφόρμα εκεί κοντά. Προχώρησε το μονοπάτι, σκοτώνοντας τους Endtrails, και φτάνεις σε ακόμα μία portal. Μπες μέσα.

Πέσε κάτω και σκότωσε όλους τους Raptors. Ακολούθησε το μονοπάτι και ανέβα το κεκλιμένο επίπεδο που βρίσκεις. Προχώρησε ευθεία σε μια περιοχή με πολλά κιβώτια καθώς επίσης Endtrails. Σκότωσέ τους και συνέχισε ευθεία σε άλλη μία περιοχή με Endtrails. Εξολό-

θρευσέ τους και πυροβόλησε το βαρέλι που βλέπεις για να ανοίξει ένα μυστικό πέρασμα. Ακολούθα τη δεξιά άκρη του και, αφού σκοτώσεις μερικές αράχνες, φτάνεις σε ένα ύψωμα. Πυροβόλησε το γκρι "τούβλο" που υπάρχει απέναντί σου και πέσε κάτω (προσοχή μην πέσεις στο κίτρινο υγρό, γιατί χωρίς ένα συγκεκριμένο talisman είναι θανατηφόρο). Κάτω έχει ανοίξει μια πόρτα. Μπες μέσα της και στρίψε δεξιά. Συνέχισε ευθεία και ξανά στρίψε δεξιά. Βρίσκεις έναν διακόπτη, μετακίνησέ τον, αφού πρώτα σκοτώσεις τον Leaper που υπάρχει εκεί. Γύρνα πίσω στο τελευταίο σταυροδρόμι και προχώρησε ευθεία. Σκότωσε ακόμα έναν Leaper και στρίψε δεξιά. Φτάνεις σε μία portal. Μπες μέσα της.

Εδώ σκότωσε όλα τα undead, καθώς και τη δεύτερη sister που σου επιτίθεται. Μπες στην portal που είναι στο μέρος από όπου βγήκε η sister.

Τώρα προχώρησε ευθεία και στο πρώτο σταυροδρόμι στρίψε δεξιά. Ανέβα τη σκάλα που βρίσκεις και πέσε κάτω. Προχώρησε ευθεία και, αφού σκοτώσεις τον Raptoid, πάρε το tranquilizer gun! Πέσε κάτω και γύρνα στο σημείο όπου υπήρχαν οι πολλοί Endtrails (εκεί που πυροβόλησες το βαρέλι). Κοντά στο βαρέλι που πυροβόλησες υπάρχει ένας διάδρομος. Ακολούθησέ τον και στρίψε δεξιά στην πρώτη στροφή. Στη συνέχεια προχώρησε και στρίψε αριστερά. Βγαίνεις σε ένα δωμάτιο γεμάτο με μίνι πισίνες. Μία από αυτές έχει μ' ια τρύπα, οπότε κατέβα κάτω μέσω αυτής και πάρε άλλο ένα κλειδί. Γύρνα στο δωμάτιο με τις πισίνες και στρίψε αριστερά. Αφού σκοτώσεις έναν ακόμα Endtrail, μετακίνησε το μοχλό που βρίσκεται κοντά του. Μπες στην πόρτα που μόλις άνοιξε και σκότωσε τους Endtrails. Συνέχισε ευθεία και σκότωσε τα τερατάκια. Στην επόμενη στροφή στρίψε αριστερά και μπες στην portal που βρίσκεις εκεί.



Τις αραχνούλες σκότωνέ τες με το War Blade, ώστε να μη χάνεις απαραίτητα πυρομαχικά.

Στη νέα περιοχή υπάρχει μια κλειδωμένη Warp portal. Προχώρησε λίγο μπροστά και πέρνα τη γέφυρα. Μπες στην πόρτα που υπάρχει εκεί και, αφού σκοτώσεις τους Endtrails, πάτησε το μπλε κουμπί που θα δεις σε μία από τις γωνίες του δωματίου. Ανοίγει η Warp portal που προανέφερα αλλά προς το παρόν αγνόησέ την. Τώρα, προχώρησε στην πόρτα που άνοιξε πριν από λίγο και ακολούθησε το μονοπάτι, στρίβοντας αριστερά στην πρώτη στροφή. Προχώρησε ευθεία και πέσε κάτω. Αφού σκοτώσεις τις αράχνες, προχώρησε ευθεία και βγαίνεις σε ένα άνοιγμα με Endtrails. Ενας από αυτούς φρουρεί μια πόρτα. Αφού τους σκοτώσεις, πήγαινε σε αυτή την πόρτα και πάρε από μέσα το brown eagle feather. Ανέβα στο κεκλιμένο επίπεδο και μπες στην portal που υπάρχει στην κορυφή του.



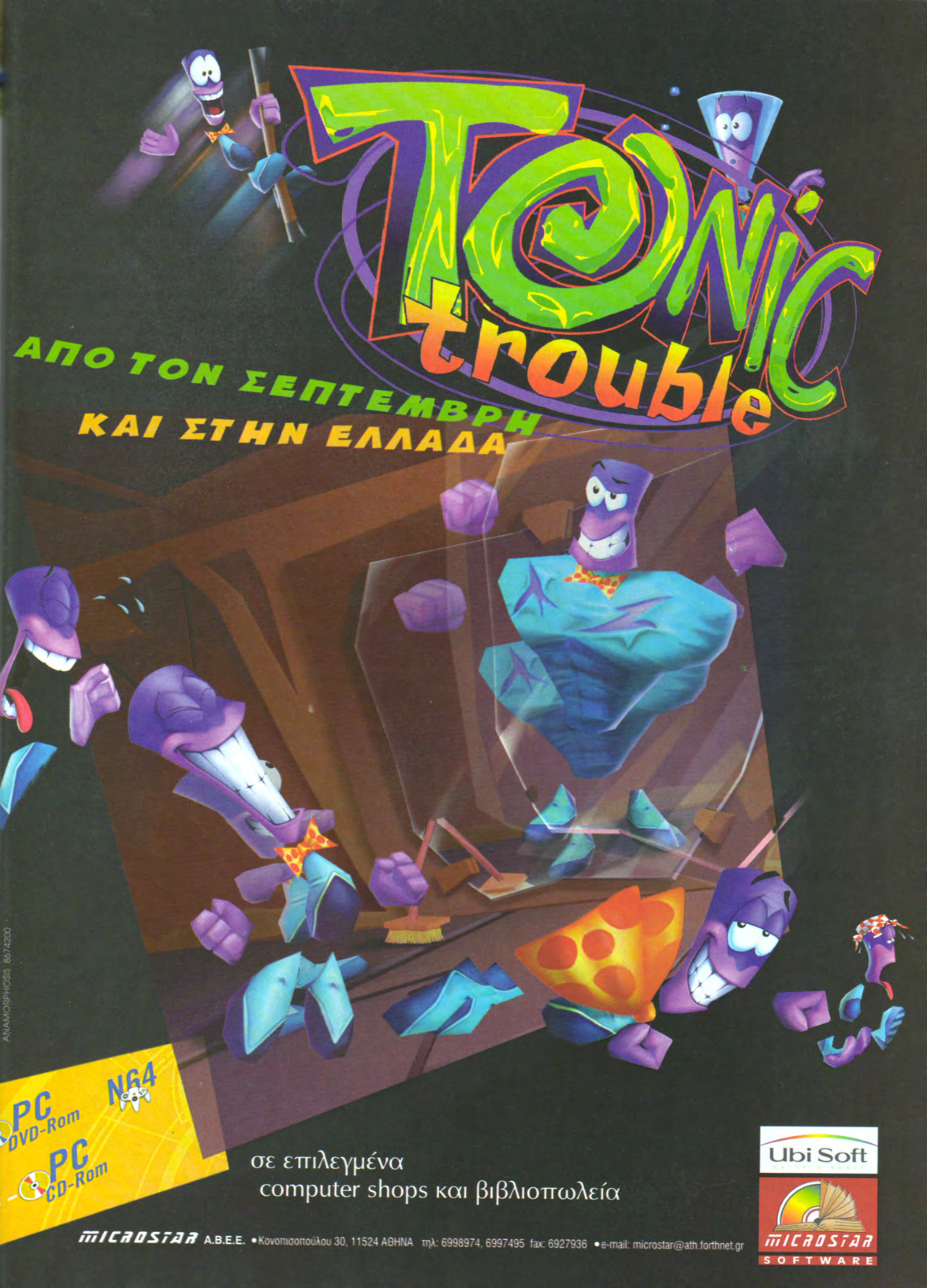
Μέσα στο δεύτερο διαστημόπλοιο. Πρόσεξε το life και τα πυρομαχικά!!!

Προχώρησε προς τα δεξιά καταστρέφοντας όλα τα undead που πετάνε φωτιές. Ανοίγει η πρώτη πύλη. Μπες μέσα της και προχώρησε. Και εδώ σκότωσε όλα τα undead που πετάνε φωτιές, οπότε ανοίγουν οι πόρτες των σπιτιών που υπάρχουν εκεί. Μπες μέσα σε όλα τα σπίτια και μετακίνησε όλους τους μοχλούς που θα βρεις μέσα σε αυτά. Ετσι, ανοίγει και η δεύτερη πύλη. Σκότωσε και πάλι όλα τα undead που πετάνε φωτιές για να ανοίξει και η τρίτη πύλη. Εδώ πρέπει να βάλεις τα κλειδιά. Στα αριστερά και δεξιά υπάρχουν μοχλοί που ανοίγουν τις πόρτες των κτιρίων της προηγούμενης περιοχής. Μπες μέσα, σκότωσε τα undead και πάρε τα δύο grave keys. Γύρνα τώρα στην περιοχή με τους δύο μοχλούς. Βάλε τα κλειδιά στις θήκες και θα εμφανιστεί μια γέφυρα. Περνώντας την, θα δεις και την τρίτη sister. Σκότωσέ την (mission objective complete) και στη συνέχεια γύρνα στην portal και μπες μέσα.

Αφού βγεις από την portal, κατέβα το κεκλιμένο επίπεδο και μπες στην πόρτα στα δεξιά σου. Προχώρησε το μονοπάτι και φτάνεις σε ένα δωμάτιο με κιβώτια. Συνέχισε να προχωρείς και στην πρώτη στροφή στρίψε δεξιά και στη συνέχεια αριστερά. Βλέπεις ένα κτίριο με 2 Endtrails. Αφού τους σκοτώσεις, ανοίγει η πόρτα του και βλέπεις ένα κλειδί (το τελευταίο) και έναν διακόπτη. Πάρε το πρώτο και μετακίνησε το δεύτερο. Γύρνα πίσω τώρα και στην πρώτη στροφή στρίψε αριστερά. Προχώρησε ίσια και ανεβαίνεις σε ένα μεγάλο κεκλιμένο επίπεδο. Σου επιτίθενται δύο Leapers καθώς και ένας Endtrail. Αφού τους σκοτώσεις, προχώρησε ευθεία και μπες στο κτίριο μπροστά σου. Συνέχισε ευθεία και βρίσκεσαι στη δεύτερη soul gate. Πυροβόλα τη συνέχεια και όταν την καταστρέψεις (mission objective completed), γύρνα στην περιοχή με την portal που οδηγούσε στην Τρίτη sister. Στα δεξιά της portal υπάρχει ένα "κενό" που οδηγεί στην κλειδωμένη Warp portal (τώρα πια ανοιχτή). Πήδα κάτω και μπες στην Warp portal.

Μέσα, προχώρησε λίγο μπροστά και οι θεοί σού ανταλλάσουν το brown feather με το "Leap of Faith" talisman. Αφού το πάρεις, βγες από την portal. Τώρα γύρνα στο σημείο που ενεργοποίησες τον μπλε διακόπτη και μπες στην πόρτα που υπάρχει εκεί. Προχώρησε ευθεία, αγνοώντας τη στροφή στα αριστερά, και φτάνεις σε ένα ύψωμα. Πήγαινε στην αριστερή πλευρά αυτού και αφού πάρεις φόρα, πήδα απέναντι (κάτω). Πρόσεξε το βαρέλι που υπάρχει εκεί, μια και μόλις πάρεις το talisman "ανάσα ζωής", θα πρέπει να γυρίσεις εδώ για να πάρεις το Primagen Key 2, πυροβολώντας το πρώτα για να ανοίξεις ένα πέρασμα. Ενεργοποίησε το διακόπτη που υπάρχει εκεί και ανοίγει μια πόρτα στα δεξιά σου (όπως κοιτάς το μοχλό - μέσα στο νερό). Αυτή η πόρτα σε βγάζει στην portal που οδηγεί στο energy totem της πίστας. Μπες μέσα και, αφού οδηγηθείς στο totem, προσπάθησε να το προστατεύσεις, σκοτώνοντας οκτώ Endtrails. Μόλις το καταφέρεις, οδηγείσαι στο level hall, αφού ολοκλήρωσες και τη δεύτερη πίστα.

Δυστυχώς, λόγω έλλειψης χώρου, θα συνεχίσουμε στο επόμενο τεύχος του περιοδικού. PC


Tonic trouble
ΑΠΟ ΤΟΝ ΣΕΠΤΕΜΒΡΗ
ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ
PC DVD-Rom
N64
PC CD-Rom
σε επιλεγμένα
computer shops και βιβλιοπωλεία
Ubi Soft
MICROSTAR SOFTWARE
MICROSTAR A.B.E.E. • Κονοπισοπούλου 30, 11524 ΑΘΗΝΑ τηλ: 6998974, 6997495 fax: 6927936 • e-mail: microstar@ath.forthnet.gr
ANAMORPHOSIS 8674200

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Καλοκαιράκι και ώρα για ξεκούραση και διακοπές. Δύσκολη χρονιά η φετινή - προσωπικά πιο "μαύρους" μήνες δεν έχω ξαναζήσει: Η ιστορία με τον Οτσαλάν και η καταστροφή της Γιουγκοσλαβίας, κατά παράβαση όλων των διεθνών νόμων από τη στιγμή που δεν είχε πειράξει άλλο κράτος, έκαναν τη διάθεσή μου όλο αυτό τον καιρό χάλια. Συνεπώς, η αντίδραση πλέον είναι μία: όπου φύγει-φύγει, να μην κοιτώ πίσω μου καθόλου, να φτάσω όσο πιο μακριά μπορώ, μήπως και ξεφύγω από το ψυχοπλάκωμα που δεν εννοεί να με αφήσει. Καλές διακοπές, λοιπόν. Θα τα ξαναπούμε τον Σεπτέμβρη, οπότε κλείνω δέκα χρόνια στο "PC Master" και έντεκα στην Compupress, αφού έναν χρόνο πριν από την έκδοση του "PC Master" είχα ξεκινήσει να αρθρογραφώ στο καλύτερο τότε περιοδικό του χώρου, το αλησμόνητο "Pixel".

LANDS OF LORE 3

Με το παιχνίδι αυτό φαίνεται ότι δεν πρόκειται να τελειώσουν τα βάσανά μου. Οσοι από εσάς αγοράζετε το "αδελφό" περιοδικό "PC Games" (εκδίδεται από τη Σύνταξη του "PC Master") θα ξέρετε ότι στο τεύχος που κυκλοφορεί (καλοκαίρι 1999) ξεκίνησα τη δημοσίευση μίας λύσης του παιχνιδιού. Στο εισαγωγικό μέρος της έχω γράψει ένα ειδικό κομμάτι που αφορά στα bugs, τα οποία φαίνεται να μη διορθώνει το τελευταίο patch της εταιρίας. Στο δε τμήμα όπου γράφω για τα αναλυτικά saves που έχω κρατήσει, τα οποία υπάρχουν στο ένα από τα CDs του περιοδικού, κάνω λόγο για μία προσπάθειά μου να φυλάξω τα αντικείμενα που είχα συλλέξει κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού από την καταστροφή του Gladstone (η καταστροφή αυτή σαρώνει, τελικά, όλα τα αντικείμενα που ενδεχομένως έχει αφήσει κάπου ο παίκτης). Ε, λοιπόν, είναι αδύνατο να προστατευθούν, γι' αυτό σας συνιστώ -προτού φύγετε από το Gladstone για την τέταρτη αποστολή σας που είναι ο κόσμος του Underworld- να πουλήσετε στα καταστήματα όσα αντικείμενα έχετε μαζέψει μέχρι τη στιγμή εκείνη, γιατί αλλιώς, όταν επιστρέψετε, θα βρείτε την πόλη ολοκληρωτικά κατεστραμμένη και τα αντικείμενά σας όλα εξαφανισμένα.

Η κυριότερη ένστασή μου, τελικά, δεν είναι κάποιο από τα πολλά προβλήματα που εξακολουθούν να υπάρχουν στο παιχνίδι, αλλά αυτά καθαυτά τα 3D γραφικά του. Στον υπολογιστή μου έχω την κάρτα γραφικών Millennium, αγορασμένη τον Ιανουάριο του 1997. Λόγω των παιχνιδιών που παίζω (adventures και RPGs) δεν έχει προκύψει μέχρι στιγμής η ανάγκη αγοράς 3D accelerator κάρτας γραφικών ή κάποιας από τις καινούριες 2D/3D νέας γενιάς. Με τη Millennium στον υπολογιστή μου είδα το LOL3, του οποίου τα γραφικά -παρά τα όποια pixels εμφανίζονται (είναι φυσικό, αφού η εν λόγω κάρτα δεν υποστηρίζει 3D)- μου άρεσαν πάρα πολύ, γι' αυτό και τα βαθμολόγησα με 90%.

Συντάσσοντας το review του Everquest, το οποίο δημοσιεύεται στη στήλη "On-Line Gaming" του τεύχους αυτού, αντιμετώπισα το εξής πρόβλημα: χρειαζόμουν οπωσδήποτε μία 3D κάρτα γραφικών, καθώς το συγκεκριμένο παιχνίδι δεν τρέχει χωρίς ανάλογη κάρτα. Ετσι, δανείστηκα μία 2D/3D κάρτα γραφικών από έναν φίλο και, αφού τέλειωσα ό,τι είχα να κάνω με το Everquest για τις ανάγκες του άρθρου (ουσιαστικά έπαιζα το παιχνίδι σχεδόν συνεχώς για περίπου οκτώ ημέρες - θέλω να δω το λογαριασμό του τηλεφώνου, όταν έρθει), είπα να δω πώς φαίνεται επιτέλους και το LOL3 με μία 3D κάρτα γραφικών. Φόρτωσα, λοιπόν, ξανά το παιχνίδι και έπαθα!

Εντάξει, το pixel-ιασμα είχε εξαφανιστεί, τα γραφικά του πλέον ήταν λαμπερά, αλλά από χρώματα... χάλια. Η πρώτη σκέψη μου ήταν μήπως φταίει η συγκεκριμένη κάρτα γραφικών. Αμέσως μετά σκέφτηκα ότι με αυτήν έπαιζα το Everquest και ότι εκεί φαίνονταν σχεδόν όλα τέλεια. Αρα, το πρόβλημα έπρεπε να είναι του LOL3.

Το πρόβλημα που αφορά στα γραφικά είναι αυτό που προσωπικά αποκαλώ "χρωματική αλλοίωση", το έχω δει δε σε φωτογραφίες αρκετών action games που έχουν βγει με 3D κάρτες γραφικών. Βλέπεις, λοιπόν, να υπάρχει παντού μία πρασινίλα, ενώ το άσπρο σχεδόν εξαφανίζεται. Στο LOL3 η χρωματική αλλοίωση είναι φοβερή, αφού σχεδόν κανένας χώρος δεν έχει το φυσικό χρώμα του. Το χιόνι δεν είναι άσπρο, οι τοίχοι κοκκινίζουν, ενώ το σύστημα των υπονόμων κάτω από την πόλη είναι σχεδόν καταπράσινο.

Αν είχα κάνει το review του παιχνιδιού με μία 3D κάρτα γραφικών, ειλικρινά δεν θα είχα δώσει βαθμολογία άνω του 50%. Το να αποδίδει μία 2D κάρτα γραφικών κανονικά τα χρώματα των χώρων -παρά το όποιο pixel-ιασμα, επαναλαμβάνω- και να αλλάζουν όλοι οι χρωματισμοί έχοντας μία 3D κάρτα γραφικών το θεωρώ φοβερό, δεν ξέρω τι άλλο να γράψω. Κρίμα για το παιχνίδι.

Αυτό, όμως, που μου έκανε τη μεγαλύτερη εντύπωση είναι το γεγονός ότι ΚΑΝΕΝΑ ξένο περιοδικό ή site στο Internet δεν θίγει το εν λόγω θέμα. Λες και δεν το είδανε, δεν το αντιμετωπίσανε. Μα είναι δυνατόν να μη δεις ότι το χιόνι δεν φαίνεται λευκό, όπως θα έπρεπε; (Αν δεν ήξερες ότι είναι χιόνι, δεν θα το καταλάβαινες.) Μου γεννήθηκαν πάλι αμφιβολίες. Σκέφτηκα μήπως κάνω λάθος και τους αδικώ όλους. Εψαξα λοιπόν στα sites και τα περιοδικά για να δω φωτογραφίες από το παιχνίδι. Ε, λοιπόν, όλες οι 3D φωτογραφίες έχουν χρωματική αλλοίωση που βγάζει μάτι! Και όμως, κανείς δεν




Αυτό ακριβώς αποκαλώ "χρωματική αλλοίωση". Δεν συμφωνείτε;



Αγοράζοντας την Dragon scale armor στο Lands of Lore 3.

έχει πει ή γράψει το παραμικρό. Μη μου ζητήσετε να το εξηγήσω, μου φαίνεται αδιανόητο.

Οσοι διαβάζετε το περιοδικό να είστε σίγουροι ότι -εμείς τουλάχιστον- ούτε ψέματα λέμε ούτε έχουμε λόγο να "χαριστούμε" σε κάποιους. Εδώ θα διαβάζετε την αλήθεια, όπως φυσικά τη βλέπουμε μέσα από τα δικά μας μάτια. Μάλιστα, δεν θα πάψουμε ποτέ να τη λέμε, όσο και αν πονάει...

Ας περάσουμε, όμως, στο γράμμα ενός αναγνώστη σχετικά με το παιχνίδι. Ο ΧΑΡΑΛΑΜΠΟΣ ΒΑΣΙΛΑΚΟΠΟΥΛΟΣ ρωτά πώς επιστρέφει, αφού πάρει το Heart of Sunrise, καθώς όποτε πάει να βγάλει το Dragon Claw Statuette από τη λάμπα, η πλατφόρμα φεύγει και ο ίδιος πέφτει κάτω και σκοτώνεται. Συνέβη και σε εμένα αυτό δύο-τρεις φορές, μέχρι να βρω τι πρέπει να κάνω. Απλώς προχώρησε πάνω στην πλατφόρμα μέχρι να κουτουλήσεις πάνω στη λάμπα και να μην μπορείς να προχωρήσεις άλλο. Κάνε οπωσδήποτε save. Ανοιξε στη συνέχεια το inventory σου. Κάνε κλικ στη λάμπα για να πάρεις το Dragon Claw Statuette και να αρχίσει η πλατφόρμα να κινείται. Αφησε αμέσως το Dragon Claw Statuette στο inventory σου, χωρίς όμως να το κλείσεις, και θα δεις ότι ΔΕΝ θα σκοτωθείς. Για κάποιο λόγο που δεν έχω καταλάβει ακόμη, το πρόγραμμα δεν θέλει να κρατάς στα χέρια σου το αγαλματίδιο όταν η πλατφόρμα φτάνει στο τέλος της διαδρομής της, αλλά να το έχεις βάλει στο inventory σου, ενώ ταυτόχρονα απαιτεί να έχεις αφήσει το inventory σου ανοικτό.

Ο ίδιος ρωτά επίσης πότε πρέπει να πάρει από το Gladstone την Dragonscale armor μαζί με τα υπόλοιπα αξεσουάρ. Αφού συμπληρώσεις τους δύο πρώτους κόσμους με οποιαδήποτε σειρά και γυρίσεις στο Gladstone, μπες στο Gladstone Keep. Πρέπει, όμως, να είναι η δεύτερη φορά που το επισκέπτεσαι. Πρώτη φορά πρέπει να επισκεφθείς το Gladstone Keep, αφού ολοκληρώσεις τον πρώτο κόσμο σου. Προσωπικά, ολοκλήρωσα πρώτα το Frozen Wastes World και μετά τον Volcano World.

BALDUR'S GATE

Στο προηγούμενο "PC Games" (όχι σε αυτό που κυκλοφορεί τώρα στα περίπτερα) ο Νάσος Μπέλλος ξεκίνησε τη λύση του παιχνιδιού και δημοσίευσε το πρώτο μέρος της. Ζητούσε, λοιπόν, από τους αναγνώστες να στείλουν γράμμα, σε περίπτωση που γνώριζαν πώς και πού μπορεί να εμφανιστεί ο χαρακτήρας Biff The Understudy. Ενας αναγνώστης, ο ΓΙΑΝΝΗΣ ΚΟΥΤΣΟΓΙΑΝΝΟΠΟΥΛΟΣ, βρήκε πού και πώς να εμφανίζει το συγκεκριμένο χαρακτήρα και έστειλε γράμμα στη Σύνταξη του περιοδικού. Δυστυχώς, όμως, δεν μπόρεσε να στείλει έγκαιρα και τη φωτογραφία που αποδεικνύει το γεγονός, ώστε να προλάβει να δημοσιευτεί στο τρέχον τεύχος του "PC Games". Επειδή το θέμα ενδιαφέρει όλους όσοι παίζουν το Baldur's Gate, δημοσιεύουμε στην παρούσα στήλη το γράμμα του μαζί με τη σχετική φωτογραφία. Γράφει λοιπόν:

"Στο τεύχος 1 του 'PC Games' είχατε γράψει έναν εξαίσιο οδηγό στρατηγικής για το Baldur's Gate. Σε αυτόν είχατε αναφερθεί στο χαρακτήρα Biff The Understudy και ρωτούσατε αν τον είχαμε συναντήσει. Εγώ τον συνάντησα στην περιοχή με τους τρεις ψαράδες που ζητούν το θάνατο της Tenya. Αμα θέλετε να τον εμφανίσετε και εσείς, ακολουθήστε την εξής διαδικασία: Σκοτώστε δύο από αυτούς, ενώ ο άλλος είναι ακόμη Neutral, και μιλήστε του γρήγορα πριν να γίνει Hostile. Στην εναλλαγή του διαλόγου δεν θα υπάρχει δεύτερος ψαράς να μιλήσει και θα εμφανιστεί ο Biff The Understudy!"

Προσωπικά δεν είχα το χρόνο να ελέγξω την ορθότητα της πληροφορίας ή αν υπάρχει κάποιο γενικότερο random στοιχείο που καθορίζει το σημείο και το χρόνο εμφάνισης του Biff. Πιστεύω, όμως, πως μέσα στο καλοκαίρι θα βρω χρόνο να το δοκιμάσω με κάποιο από τα saves που έχω κρατήσει και πως στο τεύχος του Σεπτέμβρη θα σας γράψω σχετικά.

SANITARIUM

Ο ΦΩΝΤΑΣ ΜΩΡΑΪΤΗΣ από τη Λιβαδειά ρωτά τι κάνει μπροστά στους τρεις πίνακες μέσα στο Laboratory. Είναι προφανές ότι πρέπει να κάνει αναγραμματισμό, αλλά δεν μπορεί να βρει τη σωστή άκρη. Καταρχήν, πρέπει να παρατηρήσω ότι το hint για το τι φράση πρέπει να σχηματίσεις ακούγεται από το tape recorder που βρίσκεται πάνω στο γραφείο. Αφού ακούσεις προσεκτικά την κάσετα, πήγαινε στα 3 boards, κάνε κλικ στα κεφαλαία γράμματα ώστε να ανασχηματίσεις τα γράμματα και να φτιάξεις λέξεις. Το πιο δεξί board πρέπει να γράφει KEY HIDES, το μεσαίο THE YOUTH και το πιο αριστερό SALVATION. Συνδυάζοντας τώρα τις λέξεις αυτές στο voice key panel, σχηματίζεις τη φράση-κλειδί (password): "YOUTH HIDES THE KEY TO SALVATION". Είναι όντως από τους δύσκολους γρίφους.

Αυτά προς το παρόν, περισσότερα τον Σεπτέμβρη. Οσοι στέλνετε γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο Λεκανοπέδιο καλό είναι να συμπεριλαμβάνετε στην επιστολή σας και τον αριθμό του τηλεφώνου σας, εφόσον έχετε φυσικά. Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις, γιατί δεν στέλνουμε πια, αλλά να μας περιγράφετε σωστά το σημείο στο οποίο έχετε κολλήσει, και εμείς θα σας βοηθήσουμε.



Η φωτογραφία που μας έστειλε ο φίλος του περιοδικού, από την οποία αποδεικνύεται ότι ανακάλυψε τον Biff the Understudy.

ΤΟ ΠΑΡΟΝ ΚΑΙ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ ΤΩΝ COMPUTER GAMES

Μέρος Β΄

"Πρέπει να βάλουμε καλά στο μυαλό μας ότι την ιστορία σήμερα γράφουν τα ίδια ανθρώπινα όντα που δημιούργησαν κάποτε τα έργα ελληνικής τέχνης. Αφού όμως το κάνουμε αυτό, έχουμε χρέος να ανακαλύψουμε τι άλλαξε αυτά τα ανθρώπινα όντα τόσο ριζικά, ώστε σήμερα να παράγουν απλώς βιομηχανικά προϊόντα πολυτελείας, ενώ εκείνα δημιουργούσαν έργα τέχνης."

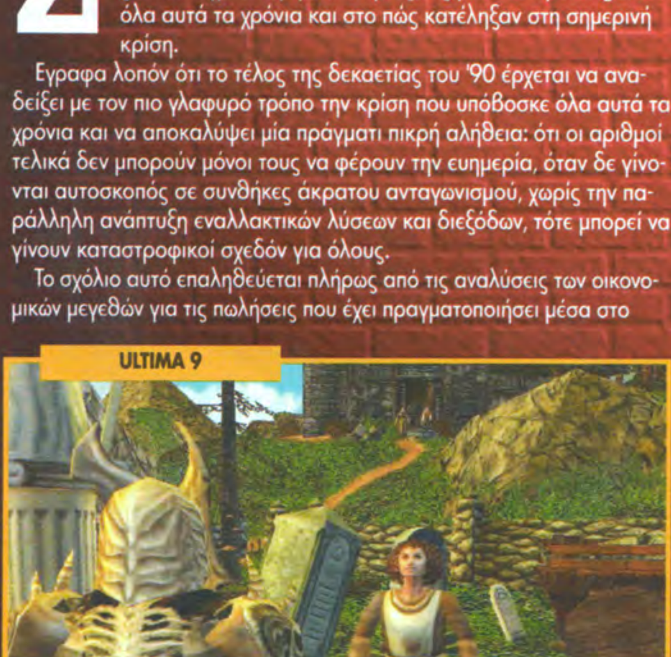
Richard Wagner

Στο προηγούμενο τεύχος ξεκίνησα την παράθεση των απόψεών μου για την κρίση που περνά ο χώρος των computer games. Είχα αναφερθεί στην εξέλιξη των computer games όλα αυτά τα χρόνια και στο πώς κατέληξαν στη σημερινή κρίση.

Εγραφα λοπόν ότι το τέλος της δεκαετίας του '90 έρχεται να αναδείξει με τον πιο γλαφυρό τρόπο την κρίση που υπόβοσκε όλα αυτά τα χρόνια και να αποκαλύψει μία πράγματι πικρή αλήθεια: ότι οι αριθμοί τελικά δεν μπορούν μόνοι τους να φέρουν την ευημερία, όταν δε γίνονται αυτοσκοπός σε συνθήκες άκρατου ανταγωνισμού, χωρίς την παράλληλη ανάπτυξη εναλλακτικών λύσεων και διεξόδων, τότε μπορεί να γίνουν καταστροφικοί σχεδόν για όλους.

Το σχόλιο αυτό επαληθεύεται πλήρως από τις αναλύσεις των οικονομικών μεγεθών για τις πωλήσεις που έχει πραγματοποιήσει μέσα στο 1998 το σύνολο των εταιριών που ασχολούνται με το χώρο της ηλεκτρονικής ψυχαγωγίας. Σε απόλυτο αριθμό κερδών τα computer και video games έφτασαν σχεδόν μία ανάσα πίσω από τα κέρδη που παρουσίασε ο χώρος του κινηματογράφου παγκόσμια. Ολες οι προβλέψεις για το 1999 συμφωνούν ότι αυτή τη χρονιά τα παιχνίδια θα πάρουν καθαρά την πρωτιά στα κέρδη και θα ανακηρυχθούν παγκόσμιος βασιλιάς στο χώρο της ψυχαγωγίας.

ULTIMA 9



Πώς όμως δικαιολογείται αυτή η τρομερή ευημερία των αριθμών ενώ ταυτόχρονα οι μεγαλύτερες -αλλά και πιο ιστορικές- εταιρίες του χώρου, να εμφανίζουν σημαντικές απώλειες ή και στασιμότητα; Ποιοι είναι, τελικά, αυτοί οι λόγοι εξαιτίας των οποίων η συντριπτική πλειονότητα των παιχνιδιών σημειώνει εξαιρετικά χαμηλές πωλήσεις, οδηγώντας τις μεγάλες εταιρίες παραγωγής σε σημαντικά οικονομικά προβλήματα;

Οι λόγοι είναι πάρα πολλοί, έτσι στο άρθρο αυτό θα προσπαθήσω να σταθώ στους πιο σημαντικούς, κατά τη γνώμη μου πάντα.

1. Με το πέρασμα του χρόνου οι εταιρίες και τα στελέχη παραγωγής έχασαν τον δημιουργικό και όχι μόνο προσανατολισμό τους. Εχουν χάσει πια το στόχο τους, το κοινό τους. Οι έννοιες, τα διαφορετικά είδη, όλα δείχνουν να έχουν θολώσει. Τίποτα πια δεν είναι σταθερό και δεδομένο. Διαφημίζουν ένα παιχνίδι ως adventure και τελικά είναι action ή και το αντίθετο. Από την άλλη μεριά, προσπαθούν με σπασμωδικές κινήσεις να απευθυνθούν σε όλο και πιο νέο κοινό, παραβιάζοντας έναν βασικό κανόνα. Για να επιτύχει εμπορικά ένα προϊόν, πρέπει πρώτα να στηριχθεί φανατικά από το λεγόμενο hardcore κοινό του. Σε δεύτερο ή παράλληλο στάδιο το προϊόν αυτό πρέπει να αναπτύξει μία τέτοια μυθολογία, που να προσελκύσει πολύ ευρύτερο κοινό και να σημειώσει έτσι σημαντικές πωλήσεις. Αυτό είναι το βαθύτερο μυστικό των ανεπανάληπτων επιτυχιών που έχουν σημειώσει τα Myst και Riven, σε συνδυασμό με την πρωτοτυπία και την εξαιρετική αισθητική τους, αλλά δυστυχώς οι εταιρίες παραγωγής δεν δείχνουν να έχουν εξαγάγει ακόμη τα σωστά συμπεράσματα από την ιστορία αυτή. Δεν υπάρχει καμία περίπτωση να προωθήσεις ένα προϊόν, αδιαφορώντας για τις αντιδράσεις του hardcore κοινού. Αυτόν το λόγο θεωρώ ως τον πιο σημαντικό στην κρίση που περνά ο χώρος.

Αυτό το λάθος πήγε να κάνει το Ultima Ascension και όταν, τελικά, οι μετρήσεις έδειξαν ότι οι φανατικοί των RPGs θα αδιαφορούσαν για το παιχνίδι λόγω των σημαντικών αλλαγών που είχαν γίνει σε αυτό, ώστε να προελκύσει χρήστες και από άλλους χώρους, η Origin αποφάσισε να καταργήσει τις περισσότερες από τις αλλαγές αυτές και να επανασχεδιάσει το παιχνίδι, χάνοντας έτσι όμως πολύ χρόνο και ανεβάζοντας σημαντικά τα έξοδα παραγωγής του.

2. Η συντριπτική πια πλειονότητα των παραγωγών δεν διακρίνεται για την πρωτοτυπία της, στοιχείο σημαντικό που θα το κάνει να ξεχωρίσει και να εκτιμηθεί από το κοινό σημειώνοντας σημαντικές πωλήσεις. Αντι-

Παρασκήνια, σκέψεις και σχόλια για τα αγαπημένα σας games

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

θετα, αν εμφανιστεί κάποιο παιχνίδι που, για διάφορους λόγους, σημειώσει υψηλές πωλήσεις, όλες σχεδόν οι εταιρίες τρέχουν να το αντιγράψουν, παρουσιάζοντας δικές τους εκδοχές. Ετσι όμως δεν κάνουν τίποτε άλλο από το να διαιωνίζουν την κρίση μέσα από μία χωρίς αιτία υπερπροσφορά ομοειδών προϊόντων. Δεν καταλαβαίνουν ότι στη συντριπτική πλειονότητα των περιπτώσεων ο χρήστης προτιμά να αγοράζει το πρωτότυπο και να ασχολείται κυρίως με αυτό, αδιαφορώντας για τις οποιεσδήποτε απομιμήσεις του. Θα συνεχίσει δηλαδή να παίζει Warcraft ή Red Alert ή Quake και όχι κάποιον κλώνο τους.

3. Η διαφήμιση και η παρουσίαση των νέων παραγωγών δεν γίνονται πια με σύγχρονες μεθόδους, δεν αναζητιούνται καινούριες μορφές προώθησης των προϊόντων. Χαρακτηριστικά αναφέρω ότι, όταν η Roberta Williams σε μία ζωντανή συνέντευξή της στο Internet ρωτήθηκε γιατί δεν διαφήμισαν το King's Quest 8 μέσα από το τεράστιο δίκτυο των ραδιοφωνικών σταθμών που υπάρχει σε όλη την Αμερική, σε αντιστάθμισμα του πολύ υψηλού κόστους που έχει η τηλεοπτική διαφήμιση, απάντησε ότι απλώς δεν το σκέφτηκαν. Οι εταιρίες δείχνουν να αρκούνται -προς το παρόν- κυρίως στις διαφημίσεις των προϊόντων τους μέσα από τον ειδικό Τύπο. Και σαν μην έφτανε αυτό, προσπαθώντας να περιορίσουν όσο περισσότερο μπορούν τα έξοδα παραγωγής, έχουν μειώσει εξαιρετικά όλο το συνοδευτικό υλικό των παιχνιδιών. Οι εντυπωσιακές και πρωτότυπες συσκευασίες (π.χ. Dark Seed 1), τα πλούσια manuals, οι συνοδευτικές αφίσες κ.λπ. είναι πια παρελθόν. Τον παλιό, καλό καιρό η Infocom έβαζε στις συσκευασίες των παιχνιδιών της μέχρι και αντίγραφα διάφορων στοιχείων που υπήρχαν στο εκάστοτε παιχνίδι. Ετσι, για πρώτη φορά στη ζωή μου είδα τι είναι και πώς μυρίζει το περίφημο slime! Αυτή τη "φτήνια" όμως με την οποία οι εταιρίες συνοδεύουν την κυκλοφορία των προϊόντων τους, τελικά, την εισπράττουν πίσω και οι ίδιες μεταφρασμένη σε χαμηλές πωλήσεις.

4. Η πειρατεία αναδεικνύεται όλο και περισσότερο ο μεγαλύτερος βραχνάς των εταιριών παραγωγής, αφού βλέπουν τα παιχνίδια τους να παίζονται από τρομερά μεγάλο αριθμό χρηστών ενώ τα ίδια παρουσιάζουν μικρές πωλήσεις. Ως ανέκδοτο έχει μείνει στο χώρο η κυκλοφορία ενός από τα Larry, όπου οι παραγγελίες των επίσημων hint-books της εταιρίας ήταν σχεδόν διπλάσιες από τις αντίστοιχες πωλήσεις του παιχνιδιού, άρα οι πειρατικές κόπιες οργίαζαν! Η τρομερή εξάπλωση των CD Recorders, αποτέλεσμα της πολύ φθηνής τιμής τους, έχει οδηγήσει στην εμφάνιση χιλιάδων πειρατών. Δεν είναι υπερβολή να πούμε ότι σχεδόν κάθε γειτονιά έχει το δικό της πειρατή. Χαρακτηριστικά αναφέρω ότι στην περιοχή μας κάποιος μοίρασε φυλλάδια που λένε πολύ καθαρά ότι ο τάδε "κύριος" με ένα απλό τηλέφωνο μπορεί να μας προμηθεύσει με όποιο παιχνίδι ή επαγγελματικό πρόγραμμα θέλουμε, σε ιδιαίτερα φθηνές τιμές. Προσωπικά δέχομαι πάρα πολλά γράμματα που μου ζητούν να τους προμηθεύσω με manuals κάποιων παιχνιδιών, γιατί τάχατες τα έχασαν! Αντισταθείτε στην πειρατεία! Σκοτώνει τα παιχνίδια, τις εταιρίες παραγωγής, άρα και τη δική μας ψυχαγωγία. Καμιά δικαιολογία από κανέναν δεν στέκει στην ιστορία αυτή.

Η συνεχώς αυξανόμενη πειρατεία έχει οδηγήσει σημαντικές εταιρίες να στραφούν στο on-line gaming, μια και εκεί δεν υπάρχει η μορφή της πειρατείας που υπάρχει στα single games, με αποτέλεσμα τα έσοδά τους να είναι εξαιρετικά μεγάλα. Χαρακτηριστικά των εξελίξεων στο χώρο αυτό αναφέρω ότι η Origin ανακοίνωσε πως, μετά την κυκλοφορία του τελευταίου Ultima γύρω στα Χριστούγεννα, θα πάψει να κυκλοφορεί single games και θα αφιερωθεί αποκλειστικά στο Ultima Online, που συνεχίζει να υποστηρίζεται από πολύ μεγάλο αριθμό χρηστών, παρουσιάζοντας έτσι πρωτοφανή κέρδη για την εταιρία. Δεν ξέρω αν το on-line gaming θα είναι το μέλλον στα παιχνίδια. Προσωπικά δεν πολυπιστεύω ότι κάτι τέτοιο μπορεί να κυριαρχήσει για πολλά χρόνια ακόμη, ωστόσο για ένα είμαι



KING'S QUEST 8

απόλυτος: Πρέπει, επιτέλους, οι εταιρίες να συμφωνήσουν σε μία αποτελεσματική μέθοδο προστασίας των προϊόντων τους. Προτάσεις έχουν υπάρξει κατά καιρούς πολλές, αλλά είναι ακόμη εξαιρετικά δύσκολο να καταλήξουν σε κάποια συμφωνία. Μέχρι τότε εμείς, ως απλοί χρήστες, πρέπει να αντισταθούμε δυναμικά στους πειρατές. Ελάτε σπίτι μου για να δείτε πόσο όμορφο μπορεί να είναι το πρωτότυπο software.

Υπάρχουν και άλλοι λόγοι τους οποίους θα ήθελα να αναφέρω και να αναπτύξω περισσότερο. Δυστυχώς, ο χώρος που έχω στη διάθεσή μου δεν επαρκεί.

Ειδικά για το χώρο των adventures και των RPGs, που τόσο πολύ αγαπώ και υπηρέτησα πιστά όλα αυτά τα έντεκα χρόνια που αρθρογραφώ στο "Pixel" και το "PC Master", έχω να πω τα εξής: Τη μεγαλύτερη πίεση σήμερα δέχεται ο χώρος των adventure games. Ο βασικότερος λόγος για την κρίση αυτή έχει να κάνει με το ότι η δημιουργία των εν λόγω παιχνιδιών είναι πολυέξοδη. Το κόστος παραγωγής ενός μέσου adventure είναι σημαντικά μεγαλύτερο από αυτό των πιο σημαντικών action ή strategy games, όπως τα Quake, Red Alert ή Starcraft. Ταυτόχρονα ένα adventure game απαιτεί τη μεγαλύτερη αριθμητικά ομάδα παραγωγής, συνήθως γύρω στα 70-100 άτομα, ενώ παράλληλα χρειάζεται και τον περισσότερο χρόνο για τη δημιουργία του, μίνιμουμ δύο χρόνια. Ετσι, είναι τα πιο προβληματικά παιχνίδια στη σχέση κόστος παραγωγής - κέρδη. Μέχρι η περαιτέρω εξέλιξη της τεχνολογίας να επιτρέψει την πολύ μεγάλη μείωση του κόστους παραγωγής ή να αναδειχτεί ένας νέος και πιο συμφέρον οικονομικά τύπος των παιχνιδιών αυτών, τα adventure games θα εξακολουθούν να περνούν σημαντική κρίση. Παράλληλα, όμως, δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι εξακολουθούν να είναι τα παιχνίδια, λόγω μεγέθους και πολλών CDs, που μπορούν να στηρίξουν αποτελεσματικά τη νέα τεχνολογία των DVD-ROMs. Σχεδόν όλα τα παιχνίδια που κυκλοφορούν -προς το παρόν- σε DVD-ROM είναι adventures, και μόνο ένα-δύο RPGs. Η κρίση των adventure games επηρεάζει άμεσα και την εξέλιξη των DVD-ROM players για υπολογιστές. Αυτή είναι και μία από τις βασικές αιτίες που, αν και τα DVD-ROMs players κυκλοφορούν εδώ και περίπου 1 1/2 χρόνο, δεν έχουν καθιερωθεί ακόμη στην αγορά, ώστε να παραμερίσουν -επιτέλους- τα CD-ROMs.

Για τα RPGs τα νέα -προς το παρόν- είναι πολύ ευχάριστα. Η διετία 1999-2000 αναμένεται να είναι η χρυσή διετία των RPGs, αφού ήδη ετοιμάζονται άνω των 40-50 παιχνίδια του είδους, τα περισσότερα δε εξ αυτών δείχνουν να είναι πολύ σημαντικά. Τα RPGs, που μαζί με τα adventures είναι τα πιο παλιά παιχνίδια στο χώρο των υπολογιστών, ύστερα από 3-5 χρόνια σημαντικής καμπής βρίσκονται πάλι στο προσκήνιο. Και όλες οι εξελίξεις δείχνουν ότι θα παραμείνουν εκεί, για 4-5 χρόνια ακόμη. Μετά, ποιος ξέρει...

PC

COMMODORE AMIGA

Η κολλητή μας φιλενάδα

Η Amiga δεν ήταν ένας απλός υπολογιστής, ψυχρός, χωρίς προσωπικότητα. Η Amiga, όπως άλλωστε υποδηλώνει και το όνομά της, ήταν κάτι παραπάνω... Ηταν μία φιλενάδα, γιατί ως γνωστό "amiga" στα ισπανικά σημαίνει ακριβώς αυτό: φιλενάδα.

του Γιάννη Κωστάκη
colwyn@compulink.gr

Από πολύ μικρός ήθελα δικό μου υπολογιστή. Το τι παρακάλια είχα ρίξει στους δικούς μου δεν λέγεται. Εκείνοι, όμως, ανένδοτοι. "Να πας να δουλέψεις, να πάρεις δικό σου υπολογιστή" ήταν η χαρακτηριστική φράση που άκουγα από τον πατέρα μου, όταν μόλις 11 χρονών τότε, εν έτει 1983, είχα ζητήσει έναν Commodore 64. "Δεν πειράζει, όμως...", σκεφτόμουν, "θα γυρίσει ο τροχός." Εως την ευτυχή εκείνη μέρα που απέκτησα τον δικό μου ήμουν, δυστυχώς, της "προσκολλήσεως": Πότε στον Amstrad CPC 6128 ενός φίλου (δεν με χώνευε ο πατέρας του, γιατί, όπως έλεγε, του απασχολούσα το γιο... - τι έχω τραβήξει και δεν το μαρτυράω!), πότε στον Spectrum ενός άλλου και πάει λέγοντας.

Με τα πολλά, και αρκετά χρόνια αργότερα, κατάφερα να μαζέψω λιγοστά χρήματα και με μια γερή βοήθεια από τη Mother Bank (γεια σου μάνα!) πήγα κρυφά μία πρωία και αγόρασα τον υπολογιστή που ήταν τότε άπιαστο όνειρο: μία Amiga 500! Φυσικά, έπρεπε να γίνει κρυφά, διότι ο... daddy (χμ!) δεν έπρεπε να το μάθει, αφού ένας υπολογιστής ήταν περιττό έξοδο για εκείνον. (Για να μην τα πολυλογώ, θεωρεί τα πάντα περιττά έξοδα, αλλά... ας πάει και το παλιάμπελο.) Μα καλά, θα μου πείτε, όταν θα τον έβλεπε στο σπίτι τι θα γινόταν; Ε, τότε δεν θα μπορούσε να κάνει τίποτα, αφού θα είχε ήδη αγοραστεί παρά έναν γερό καυγά (τα συνηθισμένα!). Ετσι και έγινε. Ο καυγάς τρικούβερτος, αλλά δεν μου κάηκε καρφάκι, καθώς αρμένιζα σε πελάγη ευτυχίας. Είχα, επιτέλους, τον δικό μου υπολογιστή! Σούπερ!

Η Amiga με συντρόφεψε επί αρκετά συναπτά έτη. Εκείνη την περίοδο γνώρισα επίσης τον κολλητό μου (είχα πάει να αγοράσω παιχνίδια από το μαγαζί του) και τα υπόλοιπα ακολούθησαν το ρυθμό τους. Ημουν τόσο πωρωμένος με το μηχάνημά μου που, όταν κάποια στιγμή (σημειωτέον ότι εκείνη την εποχή το PC είχε την φοβερή και τρομερή κάρτα ήχου Adlib και ο ταχύτερος επεξεργαστής ήταν ο 386) ο κολλητός μου μού είπε ότι θα ερχόταν μία μέρα που και εγώ (όπως όλοι) θα αγόραζα PC, του απάντησα με θυμωμένο ύφος: "Εγώ PC; ΠΟΤΕ!". Δεν ήθελα να αποχωριστώ τη φιλενάδα μου με τίποτα. Θυμάμαι τους άπειρους καυγάδες που διεξάγονταν μεταξύ PC και Atari users μέσω της στήλης της αλληλογραφίας στο "Pixel" ή και σε προσωπικό επίπεδο σε παρέες. (Για μία περίοδο το μαγαζί του φίλου μου είχε μετατραπεί σε πεδίο μάχης!) Πού να 'ξερα, όμως, τι μέλλει γενέσθαι... Παρ' όλο που ως υπολογιστής η Amiga είχε εκπληκτικό λειτουργικό σύστημα, τετρακάναλο στερεοφωνικό ήχο, multitasking, custom chips και πολλά άλλα που της επέτρεπαν να προηγείται της εποχής της, δυστυχώς την έφαγαν τα PCs και οι εξελίξεις τις οποίες δεν μπόρεσε να ακολουθήσει. Συντέλεσαν, βέβαια, η πειρατεία και η κακή υποστήριξη από πλευράς αντιπροσωπίας, αλλά αυτό είναι άλλο καπέλο. Τώρα, κάποιοι ίσως αναρωτηθούν γιατί τα γράφω όλα αυτά. Η απάντηση είναι απλή: Δεν υπάρχει καλύτερος τρόπος -κατά τη γνώμη

ΣΤΟ CD ΤΟΥ "PC MASTER"

Αυτόν το μήνα στο συνοδευτικό CD μας στο directory emulators θα βρείτε τις τελευταίες εκδόσεις των δύο emulators για τους οποίους διαβάσατε στο άρθρο, Kickstart ROMs για να μπορέσετε να τους δουλέψετε, καθώς χωρίς αυτές δεν δουλεύει τίποτα, και... -έκπληξη!- AMIGA GAMES! Ναι, καλά διαβάσατε, ένας μικρός αριθμός από δημοφιλή games (μεταξύ άλλων και το "πολύ" Shadow of the Beast ή τα Lemmings) σας περιμένουν εναγωνίως να τα δοκιμάσετε. Happy Gaming, λοιπόν!

Η ΣΕΛΙΔΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ



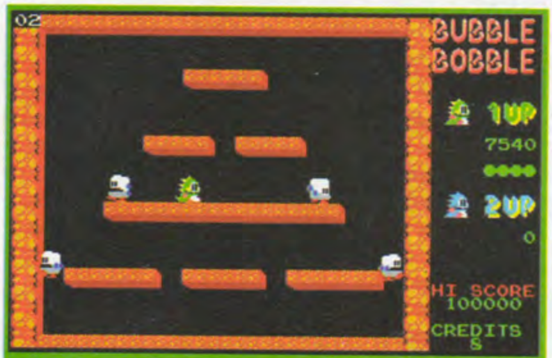
Μία καταπληκτική σελίδα σας περιμένει αυτόν το μήνα. Θα τη βρείτε στη διεύθυνση: http://simplyamiga.digital-arcade.com/. Εκεί, πέρα από τα βασικά (τους emulators, δηλαδή), θα βρείτε έναν μικρό αλλά συνεχώς αυξανόμενο αριθμό Amiga games. Ναι! Γιούπι! Ζήτω! κ.λπ. κ.λπ. Πολύ καλό site, ωραία δομημένο με αρκετά links. Επίσης, από εκεί μπορείτε να παραγγείλετε τη συλλογή που έχουν ετοιμάσει οι webmasters, η οποία αποτελείται από τέσσερα CDs γεμάτα games, demos, μουσική, utilities και άλλα πολύ όμορφα πράγματα για την αγαπημένη σας φίλη, στην τιμή των 30 λιρών Αγγλίας. Αν έχετε σύνδεση, πρέπει οπωσδήποτε να επισκεφθείτε αυτή τη σελίδα.

μου- να αποδώσω την "προσωπικότητα" της Amiga αλλά και την επιρροή που είχε ασκήσει στη ζωή όλων εμάς των Amiga users από τις αναμνήσεις από την περίοδο ενασχόλησής μου μαζί της. Ετσι απλά!

Ας περάσουμε, όμως, στα δικά μας. Η Amiga στη μορφή που την ξέρατε (καθώς τώρα γίνονται κάποιες προσπάθειες για την αναγέννησή της) δεν θα μπορούσε να λείπει από την emulator scene. Εντούτοις, η απόδοση των emulators τουλάχιστον στα games δεν είναι ιδιαίτερα ικανοποιητική. Βλέπετε, ως μηχάνημα ήταν γεμάτη custom chips που δύσκολα μπορούν να εξομοιωθούν όπως πρέπει. Αυτή τη στιγμή κυκλοφορούν δύο εξομοιωτές για το εν λόγω μηχάνημα: ο Fellow και ο UAE. Ο μεν πρώτος είναι ό,τι καλύτερο για games, ενώ ο δεύτερος φλερτάρει πιο πολύ τις εφαρμογές. Αυτό δεν σημαίνει ότι με τον UAE δεν μπορείτε να παίξετε παιχνίδια ή ότι με τον Fellow δεν είστε σε θέση να δουλέψετε τη workbench (το λειτουργικό της, που ιδιαίτερα θα χαίρονταν ορισμένοι να έχουν τα σημερινά PCs). Το αντίθετο μάλιστα. Απλά σε ορισμένα games η απόδοση είναι σαφώς ανώτερη στον Fellow, ενώ το Picasso96 π.χ. με τίποτα δεν θα μπορούσε να ήταν καλύτερο από ό,τι είναι στο UAE - τουλάχιστον έτσι όπως είναι τα πράγματα στην παρούσα φάση της εξομοίωσης. Ο Fellow είναι μία δουλειά του Petter Schau και βρίσκεται αυτή τη στιγμή στην έκδοση V0.3.3. Είναι DOS based



Space Quest II: Για να μου πει κάποιος ότι ήταν καλύτερο στο PC και θα τον φάω ζωντανό.



Θα μπορούσε να λείπει το Bubble Bobble από την παιχνιδοθήκη μου;



Shadow of the Beast: Εκπληκτικό, πανδύσκολο και μόνο σε δύο δισκέτες!

ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΝΕΑ

Μία σπασμένη full έκδοση του bleem! που είχε κυκλοφορήσει σε διάφορα underground sites, όπως διαπιστώσαμε, ναι μεν ήταν αυτό που έλεγε, αλλά μαζί της ως "δωράκι" παίρνατε και ένα ωραίο Trojan Horse για τον υπολογιστή σας. Προσοχή, λοιπόν! Αν δεν θέλετε τον Οδυσσέα και την παρέα του να αλωνίζουν στα πέριξ (τι θα γίνει επιτέλους με αυτά τα Trojans), μην κατεβάσετε και μην τρέξετε καμία full cracked bleem! έκδοση. Καλό είναι να είστε απολύτως σίγουροι από πού την κατεβάζετε.

Το Mame, όπου να 'ναι, πλησιάζει την τελική έκδοσή του 0.35. Τα καινούρια υποστηριζόμενα παιχνίδια είναι πάμπολλα (μεταξύ άλλων και του Pang 3! στα γιαπωνέζικα δυστυχώς), ενώ τώρα που γράφονται αυτές οι γραμμές είναι στην έκδοση RC1 για DOS και στην beta 13 για τα άλλα ports (Amiga, Mac, Unix κ.λπ.).

Το Raine έφτασε στην έκδοση 0.23 υποστηρίζοντας 112 παιχνίδια. Επιπλέον, οι πιο επιτήδειοι μπορούν να βρουν δύο κρυφά games, αν αλλάξουν κάτι στα configuration settings. Περισσότερες πληροφορίες στο επίσημο site του emulator.

Πολλά sites εγκαταλείπουν τις Neo*Geo ROMs μετά τα τελευταία γεγονότα που αφορούν στην εν λόγω κονσόλα. Διάφοροι lamers, όπως αναφέρονται στα sites, κάνουν τη ζωή πατίνι στους webmasters, με αποτέλεσμα να τα παρατήσουν μια και καλή. Δυστυχώς, πολλοί δεν έχουν ούτε υπομονή αλλά ούτε σεβασμό. Κρίμα!

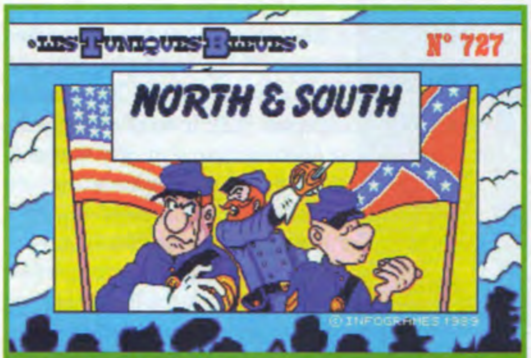


Το Defender of the Crown ίσως ήταν το παιχνίδι που όλοι οι Amiga fans έπρεπε να έχουν.

και έχει ως βασικό configuration αυτό της Amiga 500, αφού και κατά τη δημιουργία του αυτό το μηχάνημα χρησιμοποιήθηκε ως πρότυπο. Μπορεί επίσης να εξομοιώσει και τα άλλα μοντέλα που είχαν τους 68010, 20 και 30 επεξεργαστές της Motorola. Πριν να ασχοληθείτε μαζί του, θα πρέπει να διαβάσετε εξονυχιστικά τα readme files καθώς και το άκρως επεξηγηματικό user's manual που θα βρείτε σε HTML μορφή μέσα στο archive. Από την άλλη, το UAE (δουλειά του Bernd Schmidt, έκδοση 0.8.6) με απογοήτευσε κάπως, γιατί σε αυτά τα τόσο σημαντικά θέματα όπως τα readme κ.λπ. οι δημιουργοί έχουν επιδείξει μεγάλη προχειρότητα. Τα readme πρέπει να τα βρεις από τον ίδιο τον Web και το help file. Ενα βασικό readme που υπάρχει στο archive είναι για το Unix port του emulator (μια και το U σημαίνει Unix) και λέει ότι για τα άλλα ports ισχύουν τα ίδια, με μερικές διαφορές που θα διαβάσετε στα αντίστοιχα readme των ports. Δυστυχώς, όμως, δεν υπάρχουν (ή, τουλάχιστον, εγώ δεν τα βρήκα, αν και έψαξα αρκετά). Το help file που βρήκα είναι εντελώς απαράδεκτο, καθώς δεν αναφέρει τίποτε το επεξηγηματικό παρά μόνο κάνει αναφορά σε κάποια features του emulator. Τέλος πάντων, το UAE είχε κυκλοφορήσει αρχικά για Unix, αλλά υπάρχουν ports τόσο για DOS (το DOSUAE) όσο και για Windows (ε, όπως ήταν φυσικό, λέγεται WinUAE). Πιο καλό από τα δύο προαναφερθέντα είναι το WinUAE (μάλλον πιο εύχρηστο), καθώς για το port του DOS θα πρέπει να είστε φακίρης ώστε να μαντέψετε τι πρέπει να κάνετε. Οχι ότι στα Windows δεν ισχύει το ίδιο, αλλά, όπως και να το κάνουμε, στα "Παράθυρα 9x" μπορείτε να πειραματιστείτε και, αν κάτι κολλήσει, πατάτε ένα Ctrl+Alt+Del, διαλέγετε το πρόγραμμα που κόλλησε και πατάτε End Task. Στο DOS, reset και άγιος ο Θεός. Θα αναφέρω κάτι που θα πρέπει να γνωρίζετε: Αφού φορτώσετε το WinUAE, διαλέξτε από τις καρτέλες που θα βρείτε το configuration της επιλογής σας (αυτό είναι το εύκολο). Μετά σώστε τις επιλογές σας και δώστε στο configuration ένα όνομα. Για να κλείσετε τον emulator, αν είστε σε full screen, πρέπει να πατήσετε το Alt+F4 (δεν βγαίνει αλλιώς) και για να αλλάξετε δισκέτες το end+F1 έως F4 για τα αντίστοιχα drives. Αν δουλεύετε σε Window mode, το πρόγραμμα δεν έχει γραμμές εργαλείων. (Τους ήταν κόπος να φτιάξουν μία; Οχι, πείτε μου!) Επειδή, όμως, και η Amiga είχε mouse, θα σας γράφει στη γραμμή τίτλου να πατήσετε το Alt+Tab για να δουλέψετε ξανά στα Windows. Αυτό είναι ψέμα και δεν ισχύει παρά μόνο αν έχετε άλλο παράθυρο ανοιχτό.



Lemmings! Το παιχνίδι που άφησε εποχή. Καλύτερη έκδοση; Φυσικά στην Amiga!



Το North & South είναι μέσα στο Top 10 πολλών sites αφιερωμένων στην Amiga.

Αν, όμως, έχετε mouse με τρία κουμπιά, σωθήκατε. Τούτο δε διότι στα misc. settings του emulator μπορείτε να ορίσετε το τρίτο κουμπί να εναλλάσσεται μεταξύ των Windows και της Amiga. Γενικά, πάντως, το WinUAE (όπως και το "αδερφάκι" του για DOS) θέλει πολλή βελτίωση, τουλάχιστον στο GUI. Προσωπική άποψη, αν θέλετε παιχνίδια, δοκιμάστε το Fellow (έχει πολύ λιγότερες απαιτήσεις σε θέμα hardware από ό,τι το WinUAE), αφού διαβάσετε προσεκτικά τι πρέπει να κάνετε. Καλό, όμως, είναι να έχετε και τα δύο εγκατεστημένα, καθώς ορισμένα παιχνίδια δεν τρέχουν με το Fellow και προτιμούν το WinUAE.

Αυτά για την ώρα από την Amiga. Ελπίζω να ξαναθύμισα στους παλιούς fellow Amiga users τις καλές μέρες, στους δε καινούριους να έδωσα μια γεύση από αυτά που έχουν χάσει στη ζωή τους. Amiga, σ' αγαπώ!

FRONT-ENDS, ΑΥΤΟΙ ΟΙ ΑΓΝΩΣΤΟΙ



Δεδομένου του μεγάλου ενδιαφέροντος για τα Front-Ends, στα οποία αναφερθήκαμε μερικώς τον προηγούμενο μήνα, είπαμε να κάνουμε την αναφορά σε αυτούς μόνιμο κομμάτι της στήλης. Αυτόν το μήνα θα ρίξουμε μια ματιά στο StartRAINE, ένα καλοφτιαγμένο Front-End για τον Raine emulator από τον Dennis Piet (d.piet@student.utwente.nl). Πράγματι, αν και το Raine έχει δικό του GUI, αν δοκιμάσετε αυτό το πρόγραμμα, θα διαπιστώσετε ότι θα σας λύσει τα χέρια. Αναφέρουμε μερικές λειτουργίες για να διαπιστώσετε τι εννοούμε: Εχετε τη δυνατότητα να βλέπετε screenshots από το παιχνίδι, τρέχει μέσω Windows, υπάρχει δυνατότητα αλλαγής ανάλυσης για κάθε παιχνίδι ξεχωριστά και δημιουργίας default settings, προσφέρονται εκπληκτικό help menu με links σε emulator sites καθώς και δυνατότητα ελέγχου αν οι ROMs που διαθέτετε έχουν το σωστό μέγεθος ή τη σωστή ονομασία. Βρίσκεται στην έκδοση 0.23.3 (συμβαδίζει με την αντίστοιχη έκδοση του Raine) και μπορείτε να το βρείτε στη διεύθυνση: http://start.at/startm72 .



STANDARD Plus
Οδηγησέ το...
Model 300 Gamer
Intel SR440BX AGP
Dimm 64MB 100Mhz 8ns
W.Digital 8.4GB UDMA/66
Creative 36X with Control
nVidia TNT 16MB on board
S.Blaster 64 PCI on board
Crypto 56k Int. V90 & Kflex
Middle ATX (2 Fan & 235W)
Multimedia 130Keys
Genius NetMouse Pro
Primax 120watt
Windows98 + Bonus Pack
pentium II 350Mhz 327.000 ή 12 x 38.400
pentium II 400Mhz 359.000 ή 12 x 42.100
pentium III 450Mhz 425.000 ή 12 x 49.800
pentium III 500Mhz 509.000 ή 12 x 58.100
από 220.000
intel inside pentium III
3 ΧΡΟΝΙΑ ΕΓΓΥΗΣΗ Hardware & Service
Microsoft OEM System Builder Gold Partner
2000 Ready
CE TÜV HELLAS (RWTÜV) S.A
The Intel Inside Logo and Pentium are registered trademarks and MMX and celeron is a trademark of Intel Corporation in the United States and other countries
MICROCHIP group
Αργυρούπολη Αργυρουπόλεως 42 9961945
Πειραιάς Σκουζέ 16 4280145-7
Νέα Σμύρνη Βίαντος 14 9311313
Αιγάλεω Ιερά οδός 289 5310655
Νίκαια Πέτρου Ράλλη 114 4945520-22
Πετράλωνα Χαμοστέρνας 24 3412800
Ηλιούπολη Πρωτόπαππα 59 9968008
Ν.Ηράκλειο Λ.Ηρακλείου 389 2851401
Π.Φάληρο Αχιλλέως 47 9854750
Χολαργός Λ.Μεσογείων 245 6747478
Μελίσσια Λ.Δημοκρατίας15 8035735
Θεσσαλονίκη Φιλλιπουπόλεως 71 031-748751
Πάτρα Κωσταν/πόλεως31 061-438670-1
Ηράκλειο Κρήτης Ε.Αντιστάσεως 108 081-282624
INTERNET : www.microchip.gr
E-Mail : microchip@microchip.gr

ΤΟ TOP ΤΟΥ ΚΑΛΟΚΑΙΡΙΟΥ

Οσα πρέπει να έχετε μαζί σας στις διακοπές

Καλοκαίρι. Εποχή γεμάτη κινδύνους και παγίδες. Η ανυπόμονα αναμενόμενη περίοδος της ξάπλας, της ξεκούρασης και της ανίας. Σαν σε διαφήμιση περνούν οι ώρες, γεμάτες θάλασσα, ήλιο, όμορφες παρουσίες, ποτά και ξενύχτια. Ουφ! Τι βαρετό... Ευτυχώς για εσάς, είμαστε εδώ. Θα μοιραστούμε μαζί σας το TOP 7 του φετινού καλοκαιριού, τα 7 πράγματα που δεν πρέπει να λείψουν αν θέλετε να τη βγάλετε καθαρή μέχρι τον Σεπτέμβριο. Γιατί 7 και όχι 10; Μα συμπεριλαμβάνουμε μόνο τα απολύτως αναγκαία, να μη σας επιβαρύνουμε. Αυτά, το μαγιό σας και... κάτι για τις STD. Τι είναι αυτές; Ε, όποιος στείλει μια κάρτα (στην Κάισσα, Καλλιδρομίου 8, 114 72 Αθήνα) με την ακριβή ερμηνεία, θα κερδίσει δύο decks Magic: The Gathering - Portal ή Classic. Αν υπάρξει πάνω από μία σωστή απάντηση, θα γίνει κλήρωση στις 31 Αυγούστου.

Του Μίλτου Κύρκου



Ωρα λοιπόν για το TOP 7 του φετινού καλοκαιριού:

Θέση 1: Dungeons & Dragons, The adventure begins. Ο,τι χρειάζεστε για να ενσαρκώσετε τους ήρωές σας στο χώρο της ηρωικής φαντασίας. Το κλασικό επιτραπέζιο παιχνίδι ρόλων σε ένα κουτί που τα περιέχει όλα: τους βασικούς και απαραίτητους κανόνες, χαρακτήρες, σενάρια, ζάρια, τα πάντα. Με αυτό καθένας μπορεί να δοκιμάσει την ένταση της μάχης και τη χαρά της νίκης στον κόσμο των μάγων, των ξωτικών και των δράκων. Το πιο εντυπωσιακό παιχνίδι που βάζει τον ήρωα - παίκτη μέσα στη φωτιά της μάχης, μέσα στη δοκιμασία και την πρόκληση. Η ατμόσφαιρα που φτιάχνει ο Dungeon Master ξεπερνά κατά πολύ όλα τα computer graphics και επιτρέπει στους παίκτες τον υπέρτατο βαθμό ελευθερίας. Οποιος δεν έχει μπει με το σπαθί στο χέρι στα υπόγεια ενός ερειπωμένου κάστρου καλό είναι να δοκιμάσει την τύχη του με το νέο κουτί του D&D. Είκοσι πέντε χρόνια εμπειρίας και αμέτρητοι παίκτες εγγυώνται την ικανοποίησή του.

Θέση 2: "Ενα τραγούδι για την Αρμπόν". Το πολύ όμορφο βιβλίο του Kay - η ηρωική φαντασία στα καλύτερά της. Ο συγγραφέας φτιάχνει μια ξεχωριστή ατμόσφαιρα στα βιβλία του, αρκετά διαφορετική από τη συνηθισμένη των απογόνων του Tolkien, που σου δίνει την αίσθηση του βάθους και του ρεαλισμού. Οσοι αγάπησαν το "Τιγκάνα" δεν πρέπει να χάσουν την Αρμπόν, αλλά και όσοι θέλουν ένα καλό βιβλίο για τις στιγμές της ξεκούρασης έχουν κάνει μια άριστη επιλογή.

Θέση 3: Portal, η εισαγωγή στο Magic: The Gathering. Ο καλύτερος τρόπος να μπει ο παίκτης στο σύμπαν των παιχνιδιών με συλλεκτικές κάρτες. Με ελληνικούς κανόνες, παραδείγματα και συγκροτημένες οδηγίες, αποτελεί την άριστη επιλογή για όποιον δεν έχει ακόμα δοκιμάσει την ένταση και διασκέδαση που προσφέρουν τα καρτοπαίχνιδα. Με την ίδια λογική και ισχυρές προκλήσεις, όπως το Magic, αλλά με κάπως πιο "ελαφριούς" κανόνες, για όσους δεν θέλουν να βαρύνουν από την πρώτη στιγμή με πολλούς κανόνες την ημέρα τους. Παίζεται





στην παραλία, το καφενείο, το πλοίο και κάνει τη διαφορά μεταξύ ανίας και γρήγορης διασκέδασης. Εργαλείο κοινωνικότητας, πάει παντού, μια και δεν απαιτεί χρήματα, χώρο ή βενζίνη για να λειτουργήσει: απλά μυαλό και έναν φίλο!

Θέση 4: Magic: The Gathering, Classic Edition. Η τελευταία έκδοση του συναρπαστικού παιχνιδιού στρατηγικής. Νέοι κανόνες ξεκαθαρίζουν τα πράγματα στον κόσμο της Dominaria και νέες, ισχυρές κάρτες έρχονται να αντικαταστήσουν άλλες παλιές και αγαπημένες στις τράπουλες των παικτών. Το μυαλό παίρνει φωτιά, οι στρατηγικές αναλύονται, δοκιμάζονται, επιβεβαιώνονται ή απορρίπτονται και οι παίκτες απολαμβάνουν το πιο ζωντανό παιχνίδι στρατηγικής των τελευταίων χρόνων. Υποχρεωτικό για τους παίκτες του Magic, θα μείνει κοντά τους για δύο χρόνια ως η βάση του παιχνιδιού, η "μητέρα" όλων των επόμενων εκδόσεων.

Θέση 5: Baldur's Gate, το computer game. Γιατί δεν έχουμε πάντα δίπλα μας τους φίλους μας, γιατί κάποια βράδια θέλουμε να τα περάσουμε μόνοι μας, μαζί με το αγαπημένο μας party, πολεμώντας και σφάζοντας. Η εξερεύνηση των Realms, η δημιουργία της ομάδας, τα ηθικά διλήμματα, η διαρκής μάχη και ο κίνδυνος είναι τα στοιχεία που προσφέρει το Baldur's Gate στους θαρραλέους adventurers. Ο,τι πιο κοντινό στο Advanced Dungeons & Dragons, ό,τι πιο κοντινό στο role playing, μια μεγάλη περιπέτεια με πολύ καλό μηχανισμό και άψογα γραφικά.

Θέση 6: Chronopia, μάχες φαντασίας με μεταλλικές φιγούρες. Για τους μοντελιστές ανάμεσά σας που αγαπούν τις μάχες. Εύκολο, γρήγορο, με κανόνες στα ελληνικά, με χαμηλό κόστος και απολαυστικό παίξιμο. Ολες οι φυλές με σκοτεινά χαρακτηριστικά, σε ένα παιχνίδι όπου καλός είναι μόνο ο δικός μας και κακοί όλοι οι άλλοι. Απαιτούνται 20-30 φιγούρες, οι κανόνες, τα χρώματα και φαντασία. Προσφέρεται η δυνατότητα ατέλειωτων μαχών σε έναν σκοτεινό και αιματοβαμμένο κόσμο. Είτε με τους λαμπρούς πολεμιστές του ενός βασιλιά, είτε με τους μεταλλαγμένους νάνους, είτε με τις άλλες σκληρές φυλές, ένα είναι σίγουρο: κάθε μάχη θα τελειώσει με την τελευταία ζαριά, μόλις πέσει το σπαθί από τα χέρια του τελευταίου αντίπαλου πολεμιστή...

Θέση 7: Warzone. Για όσους αγαπούν το σύγχρονο ή μελλοντικό τρόπο μάχης, τα πυροβόλα όπλα, τα οχήματα, τις μικρές ευέλικτες μονάδες και τη μυρωδιά της μάχης. Ειδικές δυνάμεις, περίεργα τροχοφόρα ή ιπτάμενα μοντέλα, ρουκέτες και πολυβόλα, συρματόπλεγμα και πολυβολεία συνθέτουν τον κόσμο των μαχών στο ηλιακό σύστημα. Ενα σύστημα ανάλογο της Chronopia, με μικρό κόστος αλλά γεμάτο ένταση, ανατροπές και ατμόσφαιρα. Ενα βασικό κουτί που περιέχει τους κανόνες στα ελληνικά, 80 φιγούρες για δύο στρατούς και όλα τα συμπληρώματα του παιχνιδιού όπως ζάρια, μεζούρα, εκρήξεις όπλων, δείκτες τραυμάτων κ.λπ.

Θέση εκτός συναγωνισμού: Το "PC Master"! Αλλά μάλλον το έχετε αγοράσει...

Καλό καλοκαίρι!



MAGIC: THE GATHERING - ΠΑΝΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑ

Στις 9-11 Ιουλίου οκτώ Ελληνες παίκτες θα υπερασπίσουν τα χρώματά μας στο Πανευρωπαϊκό Πρωτάθλημα Magic: The Gathering που γίνεται στο Βερολίνο. Η Κάισσα, που έκανε sponsoring τα εισιτήρια των τεσσάρων πρώτων, τους εύχεται καλή επιτυχία με τη βεβαιότητα πως θα συγκεντρωθούν στο παιχνίδι και δεν θα υποκύψουν στους πειρασμούς του Love Parade, του τεράστιου πάρτι που γίνεται εκείνες τις ημέρες στο Βερολίνο. Η Ελλάδα έχει ανάγκη από νίκες!

M.E.R.P.
Middle-Earth Role Playing

Σκεφτήκατε ποτέ πως ήσαστε ο Aragorn ή ο Bilbo, ακόμα και ο Gandalf, όταν διαβάζατε τον "Αρχοντα των Δαχτυλιδιών";

Σίγουρα ένα τέτοιο λογοτεχνικό αριστούργημα επικής φαντασίας δεν μπορεί να άφησε τη φαντασία σας ασυγκίνητη.

Αν λοιπόν θέλατε να παίξετε ένα παιχνίδι ρόλων που να ζωντανεύει τη Μέση Γη και το θαυμαστό κόσμο του Αρχοντα των Δαχτυλιδιών, τότε το Middle-Earth Role Playing Game είναι το παιχνίδι για εσάς.

Το Middle-Earth θα σας οδηγήσει, για άλλη μία φορά, στη μαγευτική πανδαισία του κόσμου της Μέσης Γης, δείχνοντάς σας τα θαυμαστά γεγονότα που συμβαίνουν την εποχή του Πολέμου των Δαχτυλιδιών, όταν ο φοβερός νεκρομάντης Sauron προσπαθεί να υποδουλώσει όλους τους ελεύθερους λαούς.

Μπορείτε επίσης να δράσετε γύρω στα 1650 της τρίτης εποχής (γύρω στα 1.500 χρόνια πριν από τον Πόλεμο των Δαχτυλιδιών), οπότε οι επιλογές που σας παρουσιάζονται είναι περισσότερες και πιο επικών διαστάσεων, αφού οι δυνάμεις του κακού δεν έχουν επικρατήσει ακόμα πλήρως όπως στην πρώτη περίπτωση και έτσι μπορείτε να ηγηθείτε απελευθερωτικών αγώνων και ηρωικών προσπαθειών, να αποτρέψετε τα διαρκή σχέδια των σκοτεινών αντιπάλων σας για επικράτηση.



Γενικότερα το συγκεκριμένο παιχνίδι είναι παιχνίδι ρόλων που έχει σχέση με τον ηρωισμό και την αυτοθυσία, καθώς το κακό είναι παντού, είναι πανίσχυρο και δεν επαναπαύεται καθόλου. Σε αυτή την κατάσταση έρχονται να αντιπαραταχθούν οι παίκτες, που προσπαθούν να ζήσουν τη ζωή τους σε έναν τέτοιο κόσμο, γεμάτο από αδικία και συνεχή απειλή από όλες τις πλευρές. Αργά ή γρήγορα, άσχετα από ιδεολογία και νοοτροπίες, οι παίκτες θα έρθουν αντιμέτωποι με την επιλογή μεταξύ του καλού και του κακού. Μπορεί να μείνουν αμέτοχοι μερικές φορές, αλλά στο τέλος θα χρειαστεί να κάνουν την επιλογή τους. Από το να σώσουν αθώους χωρικούς από ανθρωποφάγα Τρολς, έως το να ηγηθούν μιας επανάστασης εναντίον των καταπιεστικών δυνάμεων του Νεκρομάντη, όλες οι επιλογές τους έχουν το υπόβαθρο της ένταξής τους με τις δυνάμεις του καλού ή του κακού.

Σε οποιαδήποτε περίπτωση, οι παίκτες θα καταλήξουν να κάνουν επιλογές που θα τους κατατάσσουν στην κατηγορία του ήρωα. Σε μεγαλύτερα επίπεδα εμπειρίας οι παίκτες μπορούν να επηρεάζουν τον κόσμο γύρω τους σε πολιτικό και στρατιωτικό επίπεδο πια. Γενναίοι ιππότες ηγούνται εκστρατειών, ευσεβείς κληρικοί συμβουλεύουν βασιλιάδες και πανίσχυροι μάγοι πλέκουν ξόρκια που αναταράζουν βασίλεια.

Επίσης, υπάρχει η επιλογή για τους παίκτες να παίξουν και από την πλευρά των κακών, ενσαρκώνοντας πονηρά Ορκς, θεόρατα Τρολς και βάρβαρους πολεμιστές από την Ανατολή ή και σκοτεινούς κληρικούς. Η επιλογή είναι δική σας και η ηρωική πλευρά του παιχνιδιού δεν μειώνεται, αν και είναι ιδωμένη από διαφορετική οπτική γωνία.

Ολα τα συμπληρωματικά βιβλία του παιχνιδιού είναι εξαίρετης ποιότητας και περιγράφουν με λεπτομέρεια τις περιοχές της Μέσης Γης, έτσι ώστε ο αφηγητής (game master) να έχει κάθε δυνατή πληροφορία στα χέρια του και να μπορεί να δημιουργήσει πολύ εύκολα περιπέτειες για τους παίκτες του περιβάλλοντάς τες με ίντριγκα, πολιτική και στρατιωτική πλοκή, κάτι που ελάχιστα παιχνίδια μπορούν να επικαλεστούν ως προσόν. Σε κάθε βιβλίο MERP περιγράφονται λεπτομερώς τα μέρη και τα τοπωνύμια, η χλωρίδα και η πανίδα, η ιστορία του τόπου, οι χαρακτήρες των βασιλιάδων και κυβερνητών, όπως επίσης όλες οι ίντριγκες που βρίσκονται σε εξέλιξη. Δίνονται άφθονες ιδέες για περιπέτειες και αρκετές από αυτές παρουσιάζονται εν συντομία στο τέλος του βιβλίου.

Εν κατακλείδι, το MERP σας προσφέρει έναν κόσμο γεμάτο περιπέτεια και ηρωικές επιλογές και ατέλειωτες περιπέτειες, στον πιο μαγευτικό κόσμο φαντασίας που δημιουργήθηκε ποτέ. Δεν έχετε παρά να κάνετε βουτιά στην απέραντη θάλασσα που δημιούργησε ο Tolkien.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΕΚΔΗΛΩΣΕΩΝ ΙΟΥΛΙΟΥ 1999

Σάββατο 3/7/1999: Legends of the Five Rings Tournament - ώρα 12:00

Κυριακή 4/7/1999: Warhammer 40.000 Tournament - ώρα 15:00
Middle-Earth Card Game Tournament - ώρα 11:00

Πέμπτη 8/7/1999: Εκδήλωση Αθηναϊκής Λέσχης Επιστημονικής Φαντασίας - ώρα 19:00

Σάββατο 10/7/1999: Warhammer Fantasy Battles Tournament - ώρα 15:00
P.C. Tournament - (Starcraft: Broodwar) - ώρα 12:00

Κυριακή 11/7/1999: Warhammer Fantasy Battles Tournament - ώρα 11:00

Σάββατο 17/7/1999: White Wolf Role Playing Day - ώρα 16:00
Τηλεφωνήστε μας για πληροφορίες. Καινούριοι παίκτες ευπρόσδεκτοι.

Κυριακή 18/7/1999: Battletech Tournament - ώρα 16:00
Magic: The Gathering Tournament (Type I) - ώρα 10:00

Πέμπτη 22/7/1999: Εκδήλωση Αθηναϊκής Λέσχης Επιστημονικής Φαντασίας - ώρα 19:00

Σάββατο 24/7/1999: P.C. Tournament - (Starcraft: Broodwar) - ώρα 12:00

Κυριακή 25/7/1999: Fantasy Role Playing Day - ώρα 16:00
Κάθε Σάββατο στις 17:00 γίνεται επίδειξη Shadowrun RPG. Καινούριοι παίκτες ευπρόσδεκτοι.

UTOPIA news

SKULLPORT



Το Skullport, γνωστό και ως Λιμάνι των Σκιών, είναι ίσως το καλύτερα φυλαγμένο μέχρι τώρα μυστικό σε ολόκληρο τον Βορρά της Ακτής του Ξίφους.

Περίπου ενάμισι μίλι κάτω από τους όλο τάξη δρόμους του Waderdeep, παραμονεύει πλήθος άθλιων παρανόμων που είναι ό,τι χειρότερο έχουν να παρουσιάσουν τα βασίλεια: κλέφτες, δουλέμποροι, κουρσάροι, μισθοφόροι.

Κάτω από ένα σκεπασμένο από τη μούχλα δίκτυο στενών διαδρόμων που απλώνονται ανάμεσα στους σταλακτίτες και σταλαγμίτες της σπηλαιώδους αυτής πολιτείας, illithids, drows και beholders συναλλάσσονται με τα απόβλητα του πάνω κόσμου.

Ο μόνος νόμος που κυβερνά εδώ είναι αυτός των αινιγματικών Κρανίων του Skullport - σύμφωνα με τις αφηγήσεις των ταξιδιωτών είναι μυστηριώδη ιπτάμενα ανθρώπινα κρανία, που οι τρελές κρίσεις τους έχουν ως μόνο κίνητρο την καταστροφή.

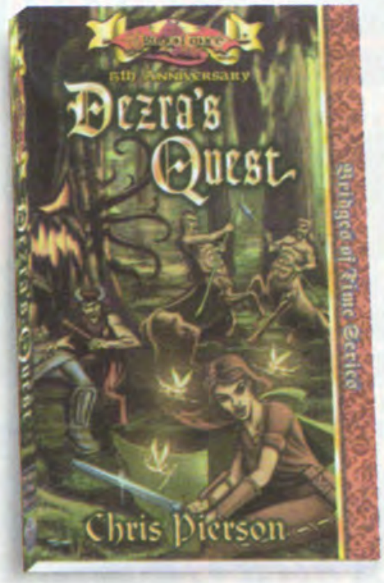
Το βιβλίο του Skullport έχει 96 σελίδες που περιέχουν:

- Χάρτες και γενικές πληροφορίες για τα τρία επίπεδα και τις τέσσερις συνοικίες του Skullport.
- Περιγραφές για περισσότερες από εκατό σημαντικές τοποθεσίες των συνοικιών.
- Χάρτη των dungeons του Skullport.
- Περιγραφές των κυριοτέρων NPCS και των ομάδων εξουσίας που δρουν στο Skullport.

Accessory των Forgotten Realms/Για πολύ έμπειρους παίκτες/Τιμή 6.840 δρχ.

Περιπέτεια του AD&D/Επίπεδο αρχαρίων/Τιμή: 3.240 δρχ.

DEZRA'S QUEST



Κατά τη διάρκεια του Δεύτερου Κατακλυσμού του Krynn, ένας φιλόδοξος αρχηγός Κενταύρων κάνει τρομακτική συμφωνία με το Χάος.

Δέκα χρόνια μετά, ως συνέπεια αυτής της συμφωνίας, ένας μοναχικός Κένταυρος ταξιδεύει στο Solace ζητώντας τη βοήθεια του Caramon, του γραμμένου πια ως "Hero of the Lance".

Νουβέλα του Dragonlance της σειράς Bridges of Time/Τιμή 2.600 δρχ.

THE GATHERING DARK



Με το ξεκίνημα του Brother's War, η Dominaria κείτεται σωριασμένη σε ερείπια.

Η ξαφνική αντεπίθεση ενάντια στη μαγεία και τους χρήστες της είναι η μόνη αντίδραση που απομένει στα λείψανα της κοινωνικής τάξης.

Νουβέλα του Magic της σειράς Ice Age, Πρώτο βιβλίο/Τιμή 2.600 δρχ.

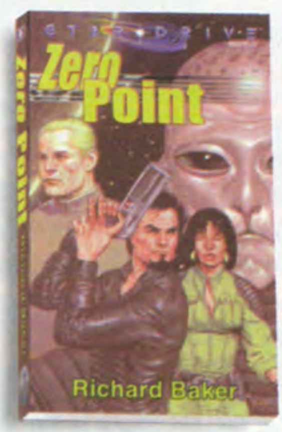
THE SILENT BLADE



Επανέκδοση με μαλακό εξώφυλλο των περιπετειών του Drizzt Do' Urden, του Wulfgar και του μεγαλύτερου εχθρού τους, του assassin Artemis Entreri.

Γραμμένη από τον R.A. Salvatore/ Νουβέλα των Forgotten Realms/Τιμή 2.600 δρχ.

ZERO POINT



Ο Peter Sokolov, κυβερνητικός πληρωμένος φονιάς, μπλέκεται σε μια πάλη μέχρι θανάτου για δύναμη και κυριαρχία στη μαύρη άβυσσο που απλώνεται ανάμεσα στα αστέρια.

Νουβέλα του Star Drive/Τιμή 2.600 δρχ.

RETURN TO THE KEEP ON THE BORDERLANDS



Το "The Keep on the Borderlands" του Gary Gygax εξεδόθη για πρώτη φορά το 1981. Είναι η περιπέτεια που έχει παιχθεί από τους περισσότερους παίκτες στην ιστορία των role playing games, καθώς υπήρξε ταυτόχρονα η πρώτη επαφή με το χόμπι για πολλούς από αυτούς.

Τώρα, σχεδόν είκοσι χρόνια μετά, ο Πύργος δεν είναι παρά ένα καταδικασμένο στην απραξία φυλάκιο!

Οι έμπειροι πολεμιστές, που κάποτε στάθμευαν εδώ, καθώς και όσοι ψάχνοντας την περιπέτεια έφθαναν εδώ για να τη βρουν έχουν πια εδώ και πολύ καιρό φύγει.

Ομως το κακό, για ακόμα μία φορά, αναδύεται μέσα από τις Σπηλιές του Χάους.

Humanoids, undead και όλοι οι μοχθηροί ακόλουθοι κάποιας σκοτεινής θεάς σχεδιάζουν να καταστρέψουν όποιον σταθεί εμπόδιο στο δρόμο τους.

Απομένουν οι νεαροί και άπειροι τυχοδιώκτες, που ήρθαν για να δοκιμαστούν σε αυτό το ξακουστό κέντρο εκπαίδευσης, να ορθώσουν το ανάστημά τους και να τους αντιμετωπίσουν.

Ανάψτε τους δαυλούς σας, τραβήξτε από τις θήκες τα όπλα σας και επιστρατεύστε την ευφυΐα σας. Εφθασε ο καιρός για μια καινούρια γενιά ηρώων να ανταποκριθούν στην πρόκληση!

Στις 64 σελίδες του "Return to the Keep on the Borderlands" θα βρείτε:

- Κεφάλαιο ειδικά γραμμένο για αρχάριους DMS.
- Λεπτομερείς περιγραφές του Πύργου και των κατοίκων του.
- Αναμετρήσεις με μεγάλη γκάμα κλασικών τεράτων.
- Περιγραφές κάθε δωματίου όλων των αιθουσών στις Σπηλιές του Χάους.

Περιπέτεια του Greyhawn/Για έμπειρους παίκτες/ Τιμή 4.680 δρχ.

WARZONE MARS: CAPITOL FORCES OF WAR



Είναι το δεύτερο συμπληρωματικό βιβλίο του "Warzone 2nd edition" και περιέχει:

- Συναρπαστικά σενάρια και έγχρωμους χάρτες.
- Ολες τις λεπτομέρειες σχετικά με τον πλανήτη Αρη και τον στρατό των Capitol.
- Νέους κανόνες για χρήση χαρακωμάτων και συρματοπλεγμάτων.
- Νέο Army List των Capitol με λεπτομέρειες για τις ένοπλες δυνάμεις των Capitol.
- Νέες μονάδες όπως το Manta Assault Craft και τα Awesome Orca Battlesuits.
- Νέα πιόνια και έγχρωμους πίνακες.

Βιβλίο του Warzone 2nd edition/Τιμή 7.360 δρχ.

FIRSTBORN WAR CHARIOT

Το Πολεμικό Αρμα των Πρωτογέννητων ρίχνεται στη μάχη καθώς το σύρουν τέσσερα δυνατά άτια. Μόνο οι πιο ευγενείς ανάμεσα στους ιππότες έχουν το δικαίωμα να ιππεύσουν τέτοια άρματα, με τη συνοδεία μισθοφόρου.

Και οι δύο πολεμιστές-αναβάτες φέρουν πέλεκυ με μακριά λαβή, που τους επιτρέπει να πολεμούν σώμα με σώμα, χωρίς να χάνουν παράλληλα την ασφάλεια του άρματος.

Κουτί με φιγούρες της Chronopia/Τιμή 9.600 δρχ.



ΝΕΑ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ ΚΑΙΣΣΑ

Τα παιχνίδια στρατηγικής και φαντασίας τώρα και στην ΠΑΤΡΑ!

Από τις αρχές Ιουλίου άρχισε η συνεργασία της ΚΑΪΣΣΑ με το γνωστό κατάστημα DISCOVERY - ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ.

Η ΚΑΪΣΣΑ στην Πάτρα είναι πια γεγονός!

DISCOVERY - ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ: Μαιζώνος 58, Πάτρα, τηλ.: 624916

UTOPIA news

MIDDLE-EARTH: THE WIZARDS COMPANION



Ο τέλειος οδηγός για να αυξήσουν οι παίκτες την ικανότητά τους και την εμπειρία τους στο Middle-Earth: The Wizards, τη βασική έκδοση, που αποτελεί τη ραχοκοκαλιά του ατμοσφαιρικού αυτού παιχνιδιού στρατηγικής με κάρτες. Περιέχει πλήρη λίστα με όλες τις κάρτες της σειράς, βασικές συμβουλές στρατηγικής και tips για συνδυασμούς μεταξύ τους. Το πιο δυνατό στοιχείο του Companion, όμως, είναι μια σειρά από 8 σενάρια για να παίξετε συγκεκριμένες ιστορίες μέσα στον κόσμο του Tolkien και του Lord of the Rings. Ακόμα, περιέχει μια σειρά από αναλυτικούς χάρτες της Middle-Earth.

Οδηγός στρατηγικής για το Middle-Earth Card Game/Τιμή 3.800 δρχ.

SHADOWRUN: CYBERTECHNOLOGY



Θέλετε το "κάτι ακόμα" για το χαρακτήρα σας στις συμπλοκές των δρόμων; Στο Cybertechnology θα βρείτε κάθε είδους εξοπλισμό, όπλα και cyberware, από laser sights έως βιονικά μέλη. Ακόμα, περιέχει κανόνες για Cybermancy (κυβερνομαντεία), ώστε να συνδυάσετε ιδανικά την τεχνολογία και τη μαγεία -ίσως με λίγες παρενέργειες- στις sci-fi περιπέτειες του Shadowrun.

Sourcebook για το Shadowrun RPG/Τιμή 6.000 δρχ.

VAMPIRE: GUIDE TO THE SABBAT



Οι βρικόλακες Sabbat είναι αιμοδιψή τέρατα, που απολαμβάνουν την καταραμένη τους μορφή ή τουλάχιστον έτσι φαίνεται στα μάτια των αμύητων. Στην πραγματικότητα οι Sabbat διεξάγουν έναν μυστικό πόλεμο ενάντια στους αρχαιότερους, παλεύοντας κάθε νύχτα να ελευθερωθούν από τους τρομερούς Antediluvian και την ίδια τη Jyhad. Είναι οι μέθοδοί τους αποτελεσματικές ή απλώς τρομακτικές; Το Sabbat Player's Guide περιγράφει σε βάθος την ανίερη αυτή κάστα, τα χαρακτηριστικά και το υπόβαθρό της.

Player's Guide για το VAMPIRE RPG/Τιμή 9.400 δρχ.

REALM OF CHAOS - WARHAMMER FANTASY BATTLES



Το Realm of Chaos είναι ο απαραίτητος οδηγός για τις στρατιές του Χάους στο Warhammer Fantasy Battles, το πιο διαδεδομένο παιχνίδι στρατηγικής με μινιατούρες. Θα βρείτε κανόνες για όλους τους στρατούς του Χάους, από Μινώταυρους έως πολεμιστές του Χάους και μάγους που έχουν ανταλλάξει τις ψυχές τους με αντίτιμο πανίσχυρες μαγικές δυνάμεις. Το Warhamer Realm of Chaos περιέχει τρεις διαφορετικές λίστες για στρατούς του Χάους, Chaos warriors, Beastmen warbands και Demonic hosts. Ισως ο δημοφιλέστερος στρατός του Warhammer.

Army List για το Warhammer Fantasy Battles/Τιμή 10.900 δρχ.

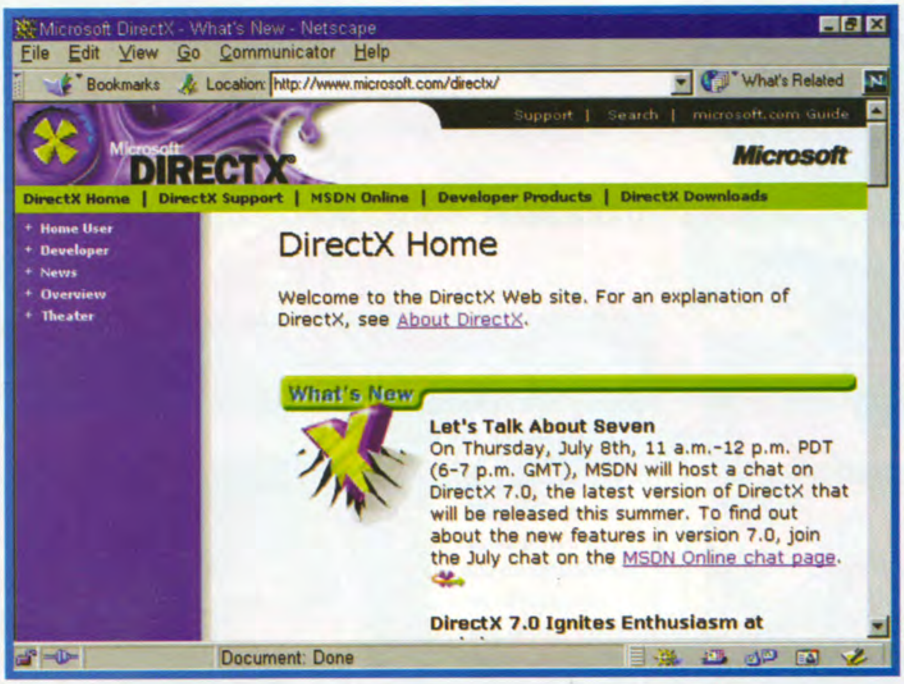

FROM THE MAKERS OF
"Flying Corps"
COMES
Mig Alley
U.S. AIR FORCE
12821
FU-821
USAF
empire
INTERACTIVE
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ
BEACON
MULTIMEDIA
ΓΡΑΜΜΟΥ 71, 151 24 ΜΑΡΟΥΣΙ
ΤΗΛ.: (01) 6143252-7 FAX: (01) 6143251
http://www.beacon.gr

DIRECT X

Ποιος είναι αυτός ο μυστηριώδης κύριος "X";

Εχω λάβει κατά καιρούς αρκετά e-mails αναγνωστών που αντιμετωπίζουν προβλήματα στην κατανόηση των θεμάτων γύρω από το πολυδιαφημισμένο Direct X. Αυτό το μήνα θα παρουσιάσω με όσο το δυνατόν πιο απλό τρόπο τα μυστήρια που κρύβονται πίσω από αυτό το "κατασκεύασμα" της Microsoft.

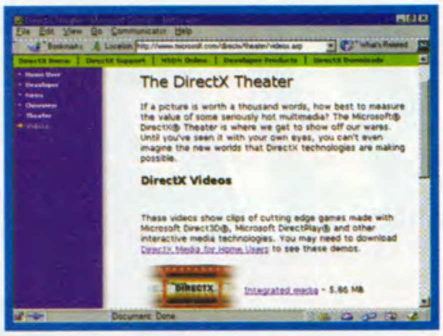
Του Αλέξανδρου "Dj Smartie Al" Φιλιππίδη
flexus@ath.forthnet.gr



Το Direct X είναι ένα σετ API (Application Program Interfaces) που επιτρέπουν στις εφαρμογές να έχουν άμεση πρόσβαση στο multimedia hardware του PC. Λύνουν πολλά προβλήματα και δυσκολίες που υπήρχαν πριν από την εμφάνισή τους, τόσο στους κατασκευαστές multimedia εφαρμογών όσο και στους τελικούς χρήστες. Σήμερα βρίσκονται στην έκδοση 6.1a.

Στη συνέχεια, θα αναλύσουμε τα στοιχεία που αποτελούν το Direct X και εγκαθίστανται στο σύστημά μας.

- **Direct Draw:** Ενα δυσδιάστατο interface γραφικών που υποστηρίζει τεχνικές επιτάχυνσης του animation, παρέχοντας άμεση πρόσβαση στα bitmaps που βρίσκονται στη μνήμη της κάρτας γραφικών.
- **Direct Sound:** Παρέχει ένα interface μεταξύ των εφαρμογών και των δυνατοτήτων μείξης ήχου και playback της κάρτας ήχου.
- **Direct 3D:** Ενα 3D graphics interface, που υποστηρίζει τις δυνατότητες τρισδιάστατης απόδοσης των σύγχρονων γραφικών επιταχυντών.
- **Direct Play:** Επιτρέπει την εύκολη συνδεσμολογία των παιχνιδιών στο δίκτυο ή μέσω modem.
- **Direct Input:** Επιτρέπει τη συνεργασία του PC με τα joysticks και άλλα συναφή χειριστήρια όπως trackballs και flight sticks. Επιπλέον προσθέτει νέες δυνατότητες χειρισμού.



- **Direct Animation:** Κάνει δυνατή την ύπαρξη multimedia τίτλων που συνδυάζουν εικόνες, 3D αντικείμενα, ήχους, movies και κείμενα, που όλα μαζί μπορούν να αλληλεπιδρούν με το χρήστη.
- **Direct Show:** Ο αντικαταστάτης του active movie, παρέχει υποστήριξη για DVD, proxy filters, video και audio streams, έχει μείκτη video και audio/video rendere.
- **Auto Play:** Επιτρέπει την αυτόματη εκκίνηση προγραμμάτων ή μουσικής από το CD-ROM.

Η Microsoft δημιούργησε το Direct X, ώστε τα Windows 95 να αποτελέσουν μία αξιοπρεπή πλατφόρμα για την ανάπτυξη παιχνιδιών. Οπως όλοι ξέρετε, τα παιχνίδια είναι αυτά που οδηγούν τους κατασκευαστές hardware στην παραγωγή νέων, πιο "γρήγορων", προϊόντων. Ομως τις πρώτες ημέρες της κυκλοφορίας τους, τα Windows 95 ήταν αισθητά πιο αργά και προσαρμόσιμα στο περιβάλλον των games, από ό,τι το δοκιμασμένο DOS. Ετσι, οι game developers διάλεγαν να τρέχουν τα παιχνίδια σε DOS/Window ή ακόμα με "καθαρή" επανεκκίνηση σε DOS. Ετσι, όμως, δεν μπορούσαν να εκμεταλλευτούν τους 32bit virtual drivers που πρόσφεραν τα Windows και συμβιβάζονταν με τους 16μπιτους του DOS. Με την έλευση του Direct X όλα αυτά έγιναν παρελθόν. Κι όχι μόνο στο χώρο των παιχνιδιών, αλλά σε όλες τις multimedia παραγωγές.

Στα Windows 98 το Direct X λειτουργεί σε χαμηλότερο επίπεδο απ' ό,τι ο αντίπαλός του, το openGL της Silicon Graphics (υπάρχει και αυτό μέσα στο λειτουργικό μας σύστημα). Το openGL, βέβαια, κατασκευάστηκε για πιο επαγγελματικές 3D εφαρμογές κι όχι για παιχνίδια (ασχέτως αν αρκετά, όπως το Quake, βασίζονται σε αυτό). Λειτουργεί σε high-level layer στην αρχιτεκτονική των Windows και έτσι μειονεκτεί στην πρόσβαση του hardware σε σχέση με το Direct X. Η Microsoft έχει χρησιμοποιήσει όλα τα πλεονεκτήματα του openGL στο Direct 3D, και πολλοί ήταν αυτοί που δεν κατάλαβαν το λόγο ύπαρξης και των δύο API στο λειτουργικό. Η Microsoft ισχυρίζεται ότι δημιουργείται ένα ακόμα ενδιάμεσο επίπεδο πρόσβασης στο hardware, ενώ άλ-

λοι απαντούν ότι το αποτέλεσμα είναι αυξημένη πολυπλοκότητα.

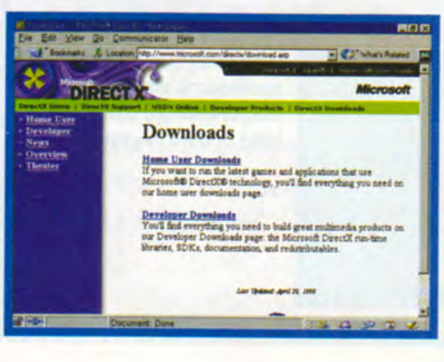
Πάντως, το Direct X είναι απαραίτητο επειδή το PC είναι ένα ανοιχτό σύστημα, με μια πληθώρα κατασκευαστών multimedia υλικού που κατασκευάζουν εξειδικευμένα προϊόντα. Αν υπήρχαν πραγματικά audio/video standards, η δουλειά που κάνει το Direct X θα γινόταν απευθείας στο hardware.

ΛΙΓΑ ΣΧΟΛΙΑ...

Στην αρχή του άρθρου ανέφερα ότι η Microsoft μας έχει συνηθίσει στα διάφορα service packs που αναβαθμίζουν(;) τα προϊόντα της. Κι επειδή σχεδόν όλοι έχουμε να πούμε, τουλάχιστον από μία κακία για την εταιρία και το αφεντικό της, ας δούμε και λίγο πιο αντικειμενικά την αιτία ύπαρξης των updates.

Το hardware εξελίσσεται με αλματώδη βήματα. Και σαν να μην έφτανε αυτό, κάθε εταιρία προσπαθεί να περάσει τα δικά της standards για να επικρατήσει στην αγορά. Η Microsoft, από την άλλη, έχει την ευθύνη να οργανώσει όλα τα περιφερειακά, με τις "παραξενιές" του καθενός και να τα κάνει να συνεργάζονται αρμονικά, με ένα λειτουργικό που συν τις άλλοις πρέπει να είναι και φιλικό προς το χρήστη. Αυτό αποτελεί πολύ δύσκολη δουλειά και ακόμα και η Microsoft αντιμετωπίζει προβλήματα στην υλοποίησή του. Πώς να αναγνωρίσουν τα Windows τη νέα μας κάρτα, όταν αυτή κυκλοφόρησε 6 μήνες μετά το τελευταίο update της Microsoft; Είναι λογικό να μας ζητείται το CD του κατασκευαστή της κάρτας για να ολοκληρωθεί η εγκατάσταση. Θα μου πείτε εντάξει για το hardware, αλλά ποιος φταίει για τα security holes των Windows στο Internet κι ένα σωρό άλλα bugs του κώδικα; Εδώ τα πράγματα σηκώνουν αρκετή συζήτηση που ξεφεύγει από το θέμα του άρθρου, αλλά στο μέλλον θα επανέλθουμε για μία εκτενέστερη ανάλυση του θέματος. Περιμένω και τις δικές σας απόψεις για να υπάρχει μία πιο σφαιρική γνώμη. Αυτά προς το παρόν.

Στην επόμενη σελίδα μπορείτε να δείτε διεξοδικά τις λειτουργίες του DirectX.



My Computer

FREQUENTLY ASKED QUESTIONS

Πρέπει να χρησιμοποιούμε πάντοτε certified ή non-certified οδηγούς στα παιχνίδια;

Οι certified οδηγοί έχουν δοκιμαστεί από το Microsoft's Windows Hardware Quality Lab για απρόσκοπτη λειτουργία. Αυτό δεν σημαίνει ότι σίγουρα οι μη πιστοποιημένοι οδηγοί είναι προβληματικοί. Για να καταλάβετε πού οφείλονται τα προβλήματά σας (αν υπάρχουν), εγκαταστήστε κάποιους άλλους οδηγούς (πιστοποιημένους ή μη) που θα υπάρχουν στο site της εταιρίας κατασκευής του hardware ή στα ίδια τα Windows.

Τι σημαίνει το "no hardware support";

Οταν ο οδηγός της κάρτας γραφικών ή ήχου δεν παρέχει υποστήριξη "direct" επιτάχυνσης, τότε παίρνουμε το μήνυμα "no hardware support". Τις περισσότερες φορές το Direct X θα δουλεύει σωστά με σαφώς όμως μειωμένη ταχύτητα.

Conflicts με άλλα προγράμματα: Τι κάνουμε σε αυτήν την περίπτωση;

Κατά τη διάρκεια της εκτέλεσης μιας Direct X εφαρμογής μπορεί να παρουσιαστούν ανεξήγητα κολλήματα, που οφείλονται σε conflicts με άλλα προγράμματα που τρέχουν στο background. Για να διορθώσουμε το πρόβλημα, πατάμε ταυτόχρονα τα alt-ctrl-delete και εμφανίζεται το παράθυρο επιλογής κλεισίματος των προγραμμάτων. Εκεί επιλέγουμε σταδιακά τα προγράμματα που υποπτευόμαστε και τα κλείνουμε. Προσοχή μόνο να μην κλείσουμε τα προγράμματα explorer και systray, γιατί αποτελούν μέρος του λειτουργικού.

Εμφάνιση του μηνύματος "You may need to restore your original video driver": Πώς αντιμετωπίζεται;

Η κάρτα γραφικών είναι δυνατόν να αντιμετωπίζει προβλήματα με την 3D επιτάχυνση στην τελευταία έκδοση του Direct X. Εδώ έχουμε δύο εκδοχές:
1. Αν τα Windows ξεκινούν κανονικά, πάμε στο display properties και αλλάζουμε την κάρτα σε standard VGA. Κάνουμε το απαραίτητο restart και κατόπιν, πάλι από το display properties, επιλέγουμε τον τύπο της κάρτας που διαθέτουμε.
2. Αν τα Windows κολλούν κατά τη διάρκεια της εκκίνησης, κάνουμε reboot και πατάμε το ctrl, αφού το PC ολοκληρώσει το Power On Self Test. Από εκεί επιλέγουμε να κάνουμε εκκίνηση σε safe mode και κατόπιν εκτελούμε αυτά που ανέφερα στο 1.

Πώς ρυθμίζουμε τη hardware επιτάχυνση της κάρτας ήχου στα Windows 98;

Κάνουμε κλικ στο start, επιλέγουμε settings και κάνουμε κλικ στο Control panel. Διπλό κλικ στο multimedia και από το μενού audio, κάτω από το recording, επιλέγουμε advanced properties. Από εκεί στο υπομενού performance όπου υπάρχει το slider του hardware acceleration. Το μετακινούμε προς τα αριστερά, μία θέση κάθε φορά, μέχρι να εκλείψει το πιθανό πρόβλημα με τον ήχο.

Τι γίνεται αν η κάρτα γραφικών δεν υποστηρίζει 3D επιτάχυνση;

Τρέχουμε την εφαρμογή dxdiag που υπάρχει στο c:\program files\directx\setup. Επιλέγουμε το μενού display και στα directx features κάνουμε κλικ στο test του Direct3D. Αν η κάρτα υποστηρίζει 3D επιτάχυνση, πρέπει να δούμε έναν πολύχρωμο περιστρεφόμενο κύβο. Αν όχι, κάνουμε κλικ στο disable.

Πώς βρίσκουμε την έκδοση του Direct X που έχουμε στον υπολογιστή μας;

Τρέχουμε πάλι την εφαρμογή dxdiag και στο μενού system κάτω από το system information θα βρούμε τη γραμμή direct X version. Αν θέλουμε να δούμε αναλυτικά την έκδοση κάθε στοιχείου που απαρτίζει το Direct X, πηγαίνουμε στο μενού Direct X files.

Τι γίνεται όταν εμφανίζεται το μήνυμα "Required.dll is missing. Cannot locate ddraw.dll";

Η εφαρμογή που προσπαθούμε να τρέξουμε αναζητά μία νεότερη έκδοση του ddraw.dll που δεν υπάρχει στον υπολογιστή μας. Πρέπει να εγκαταστήσουμε την τελευταία έκδοση του Direct X.

Τι κάνουμε με το μήνυμα "SetDisplayMode:DDERR_GENERIC";

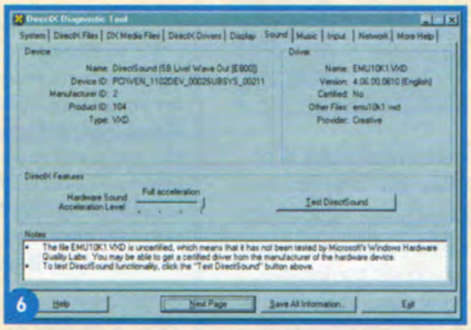
Εχουμε ρυθμίσει την παλέτα χρωμάτων του display settings σε high color (16bit) ή true color (32bit). Το αλλάζουμε σε 256 colors και κάνουμε restart.

ΤΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΟΥ DIRECT X 6.1

Κατά την εγκατάσταση του Direct X 6.1a γίνονται όλα αυτόματα, χωρίς την παραμικρή δυνατότητα για επέμβαση εκ μέρους μας. Αφού επανεκκινήσουμε τον υπολογιστή μας, πηγαίνουμε στο C: - Program Files - DirectX - Setup και κάνουμε κλικ στο Dxdiag. Εμφανίζεται ένα παράθυρο με 10 submenus που θα εξετάσουμε στη συνέχεια αναλυτικά.

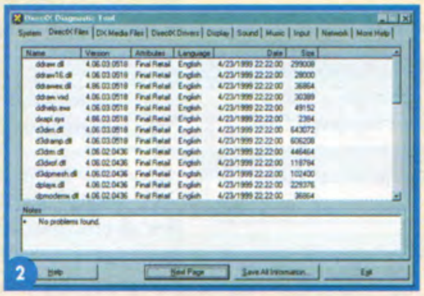


System: Οπως ισχυρίζεται και η Microsoft, με το εργαλείο αυτό μπορούμε να δούμε τις εκδόσεις των οδηγών στο PC μας, να λύσουμε πιθανά προβλήματα και να ρυθμίσουμε το σύστημα για μέγιστη απόδοση.

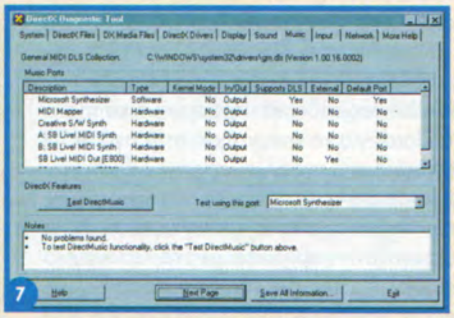


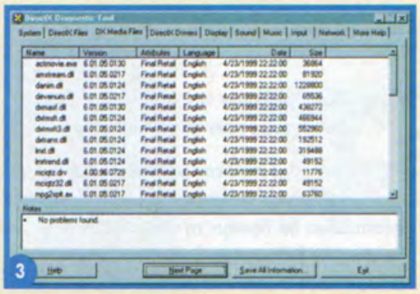
Sound: Πληροφορίες για την κάρτα ήχου και τους οδηγούς της, καθώς και δυνατότητα ελέγχου του τρισδιάστατου ήχου.

Direct X files: Εδώ μπορούμε να δούμε όλα τα dll αρχεία του Direct X που έχουν εγκατασταθεί στο σύστημά μας, με όλες τις πληροφορίες για το καθένα χωριστά. Ονομα, έκδοση, γλώσσα, ημερομηνία έκδοσης και μέγεθος.



Music: Ελεγχος όλων των δυνατοτήτων midi της κάρτας ήχου μέσω του Microsoft synthesizer, του midi mapper και της κάρτας ήχου.



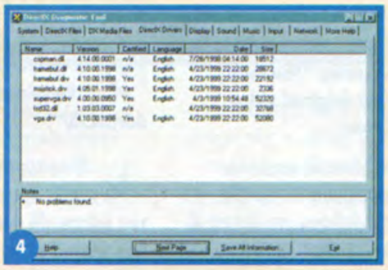


DX Media files: Τα αρχεία του DX Media με όλα τα στοιχεία που αναφέρθηκαν και στο 2.



Input: Ολα τα χειριστήρια πολυμέσων που είναι συνδεδεμένα στον υπολογιστή μαζί με τους drivers τους.

Direct X drivers: Οι οδηγοί για το hardware μας. Εδώ φαίνεται αν αυτοί είναι εγκεκριμένοι από τη Microsoft για απρόσκοπτη λειτουργία.



Network: Εδώ εμφανίζονται οι οδηγοί δικτύου μαζί με όλα τα παιχνίδια που είναι εγκαταστημένα στον υπολογιστή και υποστηρίζουν το DirectPlay, καθώς και ένα πολύ λεπτομερές τεστ για τη σωστή συνεργασία των παραπάνω.





Display: Ολα τα στοιχεία της κάρτας γραφικών και της οθόνης μας. Εδώ μπορούμε να κάνουμε και δύο τεστ, για να διαπιστώσουμε αν όλα είναι σωστά ρυθμισμένα για επιτάχυνση Direct Draw και Direct 3D.



More help: Ολα σχεδόν τα προβλήματα που μπορεί να αντιμετωπίσουμε βρίσκουν λύση σε αυτό το μενού.

INTERNET: Η ΔΟΥΛΕΙΑ ΤΟΥ ΜΕΛΛΟΝΤΟΣ!

Α' μέρος: Δίκτυα - Ηλεκτρονικό εμπόριο

Αν ρωτήσετε μερικούς φίλους σας σήμερα αν το Internet τους εντυπωσιάζει, ίσως πάρετε αρνητική απάντηση. Το Διαδίκτυο είναι πάντως ευρέως γνωστό, αν όχι στη "μάζα", πάντως σε πάρα πολύ κόσμο, πολύ περισσότερο απ' όσο μόλις μερικούς μήνες πριν.

του Παναγιώτη Σ. Ανδριανέση
pandri@compupress.gr

Για περισσότερο από έναν χρόνο τώρα, από την παρούσα στήλη προχωρήσαμε σιγά σιγά στα άδυτα του Internet και είδαμε μερικά από τα σημαντικότερα χαρακτηριστικά του, επισκεφθήκαμε ορισμένες χαρακτηριστικές διευθύνσεις Web και εξετάσαμε θέματα όπως ήχος και εικόνα στο Δίκτυο, ιοί υπολογιστών και πόσο επικίνδυνοι είναι όταν μεταφέρονται μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου κ.ά. Το Διαδίκτυο αποτελεί σήμερα το μεγαλύτερο "συλλογικό" δίκτυο υπολογιστών και διασυνδεδεμένων δικτύων στον πλανήτη μας. Πρόκειται για ένα υπερδίκτυο, στο οποίο χιλιάδες υπολογιστές και εκατομμύρια χρήστες από όλες σχεδόν τις χώρες του κόσμου συνδέονται καθημερινά διακινώντας τεράστιους όγκους δεδομένων. Συγγραφείς, οικονομολόγοι, εταιρίες κάθε είδους και μεγέθους, επιχειρηματίες, επιστήμονες, τεχνικοί, αναγνώστες ειδικών εντύπων, προγραμματιστές, δικηγόροι, μηχανικοί, πολιτικοί, πολυεθνικοί οργανισμοί, όλοι μπαίνουν στο Internet, δικτυώνονται και περιδιαβαίνουν τις εκατομμύρια σελίδες του World Wide Web.

Κι όμως, παρ' όλα αυτά, ακόμη κι όσοι νομίζουν πως ξέρουν καλά τις δυνατότητές του και δεν εντυπωσιάζονται πια τόσο, μιλούν συχνά εντελώς γενικά και θεωρητικά γι' αυτό. Ακόμη και ειδικοί επαγγελματίες και επιστήμονες - διαφημιστές, οικονομολόγοι κ.ά. - δεν έχουν συνειδητοποιήσει τι ακριβώς φέρνει το Διαδίκτυο στη ζωή μας. Από το Δίκτυο Προηγμένων Ερευνητικών Σχεδίων (Advanced Research Projects Agency-ARPA) της δεκαετίας του '60 μέχρι το on-line videoconferencing, που θα είναι καθημερινή πραγματικότητα το 2000, η διαδρομή δεν ήταν πάντα χωρίς προβλήματα και εμπόδια, τόσο τεχνικά όσο και "πολιτικά". Σήμερα, τα πράγματα έχουν ξεκαθαρίσει, πόσοι όμως το γνωρίζουν αυτό; Το Διαδίκτυο μέσα στους επόμενους μήνες θα μεταμορφώσει κυριολεκτικά τη σχέση ανάμεσα στους παραγωγούς και τους καταναλωτές και θα την κατευθύνει σε οδούς τόσο προσοδοφόρες για όλους, που κανείς σήμερα δεν μπορεί να φανταστεί. Το Internet δεν είναι απλά ένα ακόμη "κανάλι" για marketing, μία μέθοδος επιτάχυνσης συναλλαγών, ούτε ένα επιπλέον διαφημιστικό μέσο. Οσο κοινό κι αν ακούγεται, το Διαδίκτυο αποτελεί ένα νέο, επαναστατικό μέσο, το οποίο θα αποτελέσει τη βάση για μία νέα βιομηχανική τάξη πραγμάτων!



Τελευταία όλο και περισσότερες εταιρίες, που με τη στενή ή την ευρεία έννοια του όρου ασχολούνται με τα δίκτυα, προσεγγίζουν και εισάγονται στο χρηματιστήριο. Παράλληλα, εξαγορές και συγχωνεύσεις είναι καθημερινά στην επικαιρότητα και ονόματα που σίγουρα πολλοί από εσάς ξέρετε ήδη, αφού έχετε επισκεφθεί τα αντίστοιχα Internet sites, βρίσκονται στην καθημερινή ειδησεογραφία των εντύπων όλου του κόσμου. Το χορό ξεκίνησε πριν από δύο χρόνια η America On Line (AOL), η οποία εξαγόρασε την CompuServe, πράξη που ολοκληρώθηκε την περασμένη άνοιξη. Στη συνέχεια ο κολοσσός που λέγεται Compaq αγόρασε την AltaVista, ίσως την καλύτερη μηχανή αναζήτησης του Web, με σκοπό να τη μεταμορφώσει εντελώς μέσα στη χρονιά που διανύουμε. Κατόπιν, συνέβη το μεγάλο γεγονός του 1998: η AOL, που ξεπέρασε ήδη τα 16 εκατομμύρια συνδρομητές, εξαγόρασε τη Netscape, γνωστή σε όλους για το ομώνυμο πρόγραμμα πλοήγησης στο Διαδίκτυο, το αντίπαλο δέος του Internet Explorer της Microsoft. Φέτος η @Home συμφώνησε να αγοράσει την Excite, το δεύτερο μεγαλύτερο portal site του Internet, και η Yahoo! εξαγόρασε τη Geocities, τη μεγαλύτερη on-line κοινότητα. Παράλληλα, οι μετοχές αρκετών δικτυακών εταιριών, που βρίσκονται ήδη στο χρηματιστήριο, παρουσιάζουν τεράστια άνοδο, κατά πολλούς πλασματική και ταυτόχρονα επικίνδυνη. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αυτής της κατηγορίας η εταιρία Amazon, το μεγαλύτερο on-line βιβλιοπωλείο του κόσμου. Το μόνο που χρειάζεται είναι να πρυτανεύσει η λογική και η σύνεση και το Internet θα αναπτυχθεί σε σωστές και όχι σαθρές βάσεις.

Ας είμαστε, όμως, πιο συγκεκριμένοι. Εδώ και αρκετές δεκαετίες και μέχρι πριν από λίγα χρόνια, τα ψώνια είχαν συνδεθεί με τη βόλτα στα μαγαζιά, το κοίταγμα των βιτρινών, το... παζάρι με τον έμπορο για τη μείωση της τιμής κάποιου προϊόντος κ.ο.κ. Οπως γνωρίζουμε καλά, όμως, συνήθειες ετών είναι δυνατόν να αλλάξουν σε λίγους μήνες, αν συμβεί κάτι σημαντικό και αξιόλογο, χάρη στο οποίο μπορούμε να κάνουμε τη δουλειά μας καλύτερα, γρηγορότερα και ευκολότερα.

Φαίνεται ότι αυτό συνέβη. Στον κόσμο του εμπορίου εδώ και 2-3 χρόνια έχει συντελεστεί μία επανάσταση - ή, καλύτερα, έχουν φανεί τα πρώτα ενθαρρυντικά σημάδια αυτής της επανάστασης. Αναφερόμαστε φυσικά στο ηλεκτρονικό εμπόριο, στο λεγόμενο e-commerce. Κάθε μέρα όλο και περισσότεροι χρήστες του Internet αγοράζουν είδη που προβάλλονται μέσα από τις σελίδες του World Wide Web. Μπορεί κι εσείς οι ίδιοι να έχετε αγοράσει ήδη βιβλία ή CDs μέσω Internet. Ο όρος "ηλεκτρονικό εμπόριο" είναι πλέον απόλυτα σεβαστός τόσο από τους καταναλωτές-χρήστες του Διαδικτύου όσο και από τις επιχειρήσεις, που προσβλέπουν διορατικά στο μέλλον των πωλήσεων on-line.

Αν θέλαμε να ορίσουμε την έννοια του ηλεκτρονικού εμπορίου, θα γράφαμε ότι πρόκειται για τη μεταφορά όλων ή των περισσότερων διαδικασιών των εμπορικών συναλλαγών σε ηλεκτρονικό επίπεδο. Αυτό σημαίνει ότι για τις συναλλαγές δεν χρησιμοποιείται χαρτί ή fax αλλά μόνο υπολογιστές και τηλεφωνικές γραμμές, μέσω των οποίων γίνεται συνήθως η επικοινωνία. Τα πιο σημαντικά πλεονεκτήματα του ηλεκτρονικού εμπορίου είναι η ταχύτητα της συναλλαγής, η άμεση εξυπηρέτηση, η ελάττωση των λαθών με τη μικρότερη χρήση του ανθρώπινου παράγοντα και φυσικά ο περιορισμός των εξόδων.

Ας μην ξεχνάμε, επίσης, πως τα τελευταία χρόνια έχει αναπτυχθεί ένα είδος ηλεκτρονικού χρήματος που συγκεντρώνει σχεδόν όλα τα πλεονεκτήματα του κανονικού χρήματος, δηλαδή τη διατήρηση της ανωνυμίας, τον άμεσο έλεγχο της πιστότητας των χρημάτων και -ίσως από τα σημαντικότερα- το γεγονός ότι για τη χρήση του δεν χρειάζεται κανένας απολύτως διακανονισμός, όπως συνέβαινε με τις μέχρι σήμερα τεχνολογίες.

Ενα άλλο σημαντικό στοιχείο που θα πρέπει να σημειωθεί είναι η παρεχόμενη ποικιλία που διαθέτει ένα Web site που απευθύνεται στο αγοραστικό κοινό. Στο site της Sony, για παράδειγμα, μπορεί κάποιος να αγοράσει μόνο CDs της ίδιας εταιρίας. Αντίθετα στο site της Cdnow.com ο χρήστης βρίσκεται απέναντι σε 250.000 τίτλους, πρακτικά έχει ό,τι ζητήσει και μπορεί να διαλέξει CDs από τους καταλόγους 5 μεγάλων εταιριών!

Ο βασικότερος λόγος που οδηγεί ολοένα περισσότερες εταιρίες στο να μεταφέρουν τα προϊόντα τους στο Internet είναι ότι με αυτό τον τρόπο τούς προσφέρεται η δυνατότητα να εμπορεύονται παγκοσμίως και όλο το εικοσιτετράωρο με πολύ χαμηλό κόστος. Το γεγονός αυτό, όσο απλό κι αν ακούγεται, είναι πραγματικά πρωτοποριακό. Σκεφτείτε μόνο το γνωστό μήνυμα, που σίγουρα έχετε ακούσει στο τηλέφωνο, στην προσπάθειά σας να έχετε τεχνική υποστήριξη για ένα προϊόν, κάποια περίεργη ώρα, π.χ. μετά τις 5:00 το απόγευμα της Παρασκευής: "Η υπηρεσία της τεχνικής υποστήριξης λειτουργεί 9:00 με 5:00 τις καθημερινές." Μπορείτε να φανταστείτε ένα παρόμοιο μήνυμα στο Web site μιας εταιρίας; Μόνο γέλιο προκαλεί η υπόθεση αυτή. Η on-line τεχνική υποστήριξη είναι εκεί, παρούσα, στη διάθεσή σας 24 ώρες το εικοσιτετράωρο, 365 ημέρες το χρόνο, ανήμερα την Πρωτοχρονιά και το Πάσχα!



Amazon.com: Το μεγαλύτερο ηλεκτρονικό βιβλιοπωλείο του κόσμου. Χρειάστηκε (και χρειάζεται ακόμη) πολλή δουλειά από έμπειρους τεχνικούς για να στηθεί και να λειτουργεί χωρίς προβλήματα.



CDNow.com: Ενα από τα καλύτερα on-line καταστήματα για αγορές δίσκων. Απλότητα και ευχρηστία, που κρύβουν πίσω τους πολλές εργατοώρες από εξειδικευμένο προσωπικό.

Για όλα τα παραπάνω δεν αρκεί η καλή ιδέα του επιχειρηματία. Χρειάζονται ειδικευμένα άτομα, που θα αναλάβουν να υλοποιήσουν την ιδέα αυτή και να τη μεταφέρουν στον κυβερνοχώρο. Σκεφθείτε πόσα νέα επαγγέλματα έχουν δημιουργηθεί τα τελευταία χρόνια. Σκεφθείτε ποιος φτιάχνει τις σελίδες Web που βλέπετε καθημερινά στο Διαδίκτυο, ποιος έχει σχεδιάσει και διαμορφώσει την αισθητική τους, ποιος κατασκευάζει τα λεγόμενα banners, τα διαφημιστικά μηνύματα που συχνά βλέπετε στα sites που επισκέπτεστε. Ακόμη, ποιος ευθύνεται για την ασφάλεια των ηλεκτρονικών συναλλαγών!

Μια ηλεκτρονική επιχείρηση δεν είναι απλώς μία εταιρία που χρησιμοποιεί το Internet για να προσεγγίζει με έναν καινούριο και αποτελεσματικότερο τρόπο τους πελάτες της. Είναι αυτή που συνδυάζει τους υπολογιστές, τον Web και τα ειδικά προγράμματα λογισμικού για να αλλάξει καθολικά τον τρόπο λειτουργίας της. Και για να το κάνει αυτό χρειάζεται τους κατάλληλα εκπαιδευμένους ανθρώπους. Γιατί να μην είστε εσείς ένας από αυτούς, αν η ιδέα της επαγγελματικής ενασχόλησης με το Διαδίκτυο σας φαίνεται ιδιαίτερα ενδιαφέρουσα; Στο επόμενο τεύχος, λοιπόν, θα δούμε αναλυτικότερα τα νέα επαγγέλματα του Internet και τις ιδιαιτερότητες της ελληνικής αγοράς. Ετσι, όσοι από σας ενδιαφέρεστε να ακολουθήσετε μία τέτοια πορεία στον επαγγελματικό χώρο, θα βρείτε χρήσιμες πληροφορίες για να διαλέξετε ευκολότερα και αποδοτικότερα το μελλοντικό σας επάγγελμα.

Και μία διόρθωση: Στον πίνακα του προηγούμενου μήνα με τη χρέωση πρόσβασης στο Internet ανά λεπτό τηλεφωνικής κλήσης η τιμή του μειωμένου τιμολογίου για πρόσβαση σε παροχείς Internet που διαθέτουν Ε.Π.Α.Κ. είναι 6 δρχ./360 sec, ανεξάρτητα αν η κλήση είναι αστική ή υπεραστική, ενώ φυσικά η αστική πρόσβαση (ακέραιο τιμολόγιο) σε παροχείς Internet που διαθέτουν Ε.Π.Α.Κ. είναι 6 δρχ./90 sec.

PC

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ JAVASCRIPT

Η πρώτη εφαρμογή μας

Στο προηγούμενο τεύχος παρουσιάσαμε την Javascript και προχωρήσαμε σε κάποιες πρακτικές εφαρμογές της. Αυτό το μήνα θα δούμε μια ολοκληρωμένη εφαρμογή μίας φόρμας εισαγωγής στοιχείων. Ετσι, παράλληλα με την εκμάθηση θα μπορούμε να κάνουμε άμεση χρήση της Javascript στις σελίδες μας.

Του Κώστα Λαγογιάννη
webghost@compulink.gr

Ας υποθέσουμε ότι στο site μας επιθυμούμε να έχουμε μια σελίδα όπου οι επισκέπτες μας να μπορούν να γράφουν τα σχόλιά τους. Επιπλέον θέλουμε ο επισκέπτης να μας δίνει τα στοιχεία του και όχι μόνο να συμπληρώνει το πεδίο με τα σχόλια. Βέβαια, δεν μπορούμε να επιβεβαιώσουμε τα στοιχεία που εισάγονται ούτε να αναγκάσουμε τον επισκέπτη να εισαγάγει τα πραγματικά του στοιχεία. Αυτό που μπορούμε να κάνουμε είναι να του το προτείνουμε, υποχρεώνοντάς τον να συμπληρώσει όλα τα πεδία ή αυτά που θεωρούμε εμείς απαραίτητα, καθώς και να κάνουμε έναν υποτυπώδη έλεγχο της e-mail address που εισάγεται. Βεβαίως, τα εργαλεία μας θα είναι η HTML και η Javascript.

ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ!

Ας ξεκινήσουμε από τον HTML κώδικα που δομεί τη φόρμα επικοινωνίας μας.

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Η φόρμα επικοινωνίας με
  Javascript - Τι άλλο; </TITLE>

<SCRIPT LANGUAGE="Javascript">

//Εδώ θα εισαγάγουμε τον Javascript
  κώδικα που θα δούμε παρακάτω

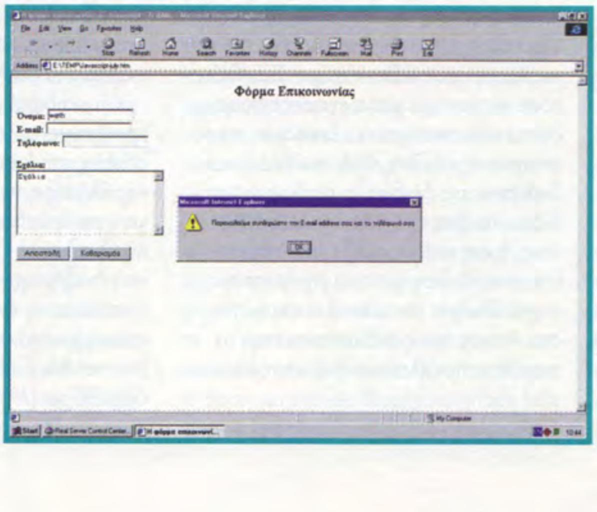
</SCRIPT>
</HEAD>
<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">
<CENTER><H2>Φόρμα
  Επικοινωνίας</H2></CENTER>
<P>

<FORM NAME="contact" METHOD=POST
  ACTION="mailto:my@email.gr"
  onSubmit="return CheckThis()">
<!--Μπορείτε να βάλετε στο ACTION= είτε την
  e-mail address σας ή κάποιο server side
  script που επεξεργάζεται τη φόρμα-->
<B>Ονομα:</B>
<INPUT TYPE="TEXT" NAME="name">
<BR>

<B>E-mail:</B>
<INPUT TYPE="TEXT" NAME="email">
<BR>

<B>Τηλέφωνο:</B>
<INPUT TYPE="TEXT" NAME="phone">
<P>
<B>Σχόλια:</b><BR>
<TEXTAREA NAME="comments" ROWS="7"
  COLS="30">
Σχόλια
</TEXTAREA>
<P>
<INPUT TYPE="Submit" VALUE="Αποστολή">
  <INPUT TYPE="RESET"
  VALUE="Καθαρισμός">
</FORM>

</BODY>
</HTML>
```



Η φόρμα ονομάζεται "contact" και στέλνει τα δεδομένα στο e-mail my@email.gr. Εδώ βάζετε τη δική σας e-mail address.

Προσέξτε το Event Handler onSubmit=. Οταν πατηθεί το κουμπί "Αποστολή" τα δεδομένα της φόρμας θα περαστούν για επεξεργασία στη function με όνομα "CheckThis()". Επίσης έχουμε τρία πεδία για εισαγωγή στοιχείων ("Ονομα", "E-mail", "Τηλέφωνο"), τα οποία ονομάσαμε με τις αγγλικές λέξεις name, e-mail και phone αντίστοιχα. Τελευταίο είναι το πεδίο "TEXTAREA", το οποίο ονομάσαμε "comments", όπου θα εισαχθούν τα σχόλια του επισκέπτη.

Το κομμάτι του HTML τελείωσε για τη σελίδα επικοινωνίας μας. Τώρα αυτό που μας μένει είναι...

...Ο JAVASCRIPT ΚΩΔΙΚΑΣ

Οπως είδαμε παραπάνω, όταν πατηθεί το κουμπί "Αποστολή", το Event Handler "onSubmit" καλεί μια function με το όνομα "CheckThis()", που ελέγχει τα δεδομένα της φόρμας, την οποία πρέπει να δημιουργήσουμε.

Ο έλεγχος θα γίνεται με τη χρήση "if" εντολών πάνω σε κάθε πεδίο της φόρμας μας, εκτός του comment (σχόλια), με τη σειρά που αυτά βρίσκονται στη σελίδα μας. Στη φόρμα που δημιουργήσαμε θα ελέγξουμε αν τα πεδία Ονομα, E-mail, Τηλέφωνο που δημιουργήσαμε έχουν συμπληρωθεί καθώς και αν η e-mail address που δόθηκε περιέχει τα πραγματικά στοιχεία μιας e-mail address.

ΕΛΕΓΧΟΣ ΟΝΟΜΑΤΟΣ

```
function CheckThis(){
  if
(document.contact.name.value==""){
    alert("Παρακαλούμε συμπληρώστε
το Ονομά σας.");
```

```
document.contact.name.focus();return false
}

}
```

Αφού ανοίξουμε το function CheckThis() το "if" ελέγχει αν το "document.contact.name. value", δηλαδή το περιεχόμενο του πεδίου name, είναι (=="") άδειο. Εάν ισχύει η συνθήκη, τότε με το "alert" (συντόμευση του "window.alert" που έχουμε εξετάσει) εμφανίζει το μήνυμα λάθους. Επειτα με τη γραμμή "document.contact.name.focus();" τοποθετούμε τον κέρσορα πάνω στο πεδίο name (Ονομα) και δεν επιτρέπουμε στη φόρμα να σταλεί με το "return false".

Στο παραπάνω η function μας περιέχει μόνο τον έλεγχο του πεδίου Ονομα. Θα προσθέσουμε και τους υπόλοιπους ελέγχους παρακάτω ανάμεσα στο "function CheckThis() { " και το " } ".

ΕΛΕΓΧΟΣ E-MAIL & ΤΗΛΕΦΩΝΟΥ

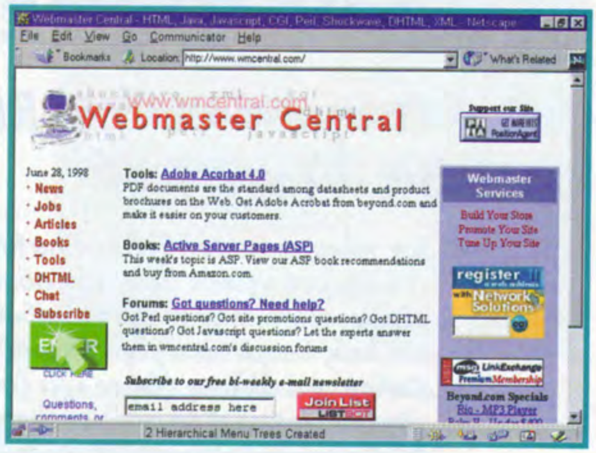
Προσθέτουμε κάτω από το προηγούμενο "if { }" και μέσα στην ίδια function

```
if (document.contact.email.value=="" &&
   document.contact.phone.value==""){
alert("Παρακαλούμε συμπληρώστε την E-mail
   address σας και το τηλέφωνό σας");
document.contact.email.focus();return false
}
```

Το "if" ελέγχει αν το "document.contact. email.value", δηλαδή το περιεχόμενο του πεδίου e-mail, είναι (=="") άδειο. Επίσης με τη χρήση του "&&", που σημαίνει "and", συγχρόνως ελέγχει αν και το πεδίο phone (τηλέφωνο) είναι άδειο. Με τη χρήση του "and" η προαναφερόμενη συνθήκη αληθεύει μόνο αν και τα δύο πεδία είναι κενά. Αν ένα από τα δύο πεδία έχει συμπληρωθεί, τότε το μήνυμα "alert ("Παρακαλούμε συμπληρώστε την E-mail address σας και το τηλέφωνό σας")" δεν εμφανίζεται.

Εάν ισχύει η συνθήκη, τότε το "alert" εμφανίζει το μήνυμα λάθους. Επειτα με τη γραμμή "document.contact.email.focus();" τοποθετούμε τον κέρσορα πάνω στο πεδίο e-mail (E-mail) και δεν επιτρέπουμε στη φόρμα να σταλεί με το "return false".

Προσοχή κατά την εισαγωγή της εντολής "if (...)" να είναι στην ίδια γραμμή τα περιεχόμενα των παρενθέσεων.



ΕΛΕΓΧΟΣ ΤΗΣ E-MAIL ADDRESS

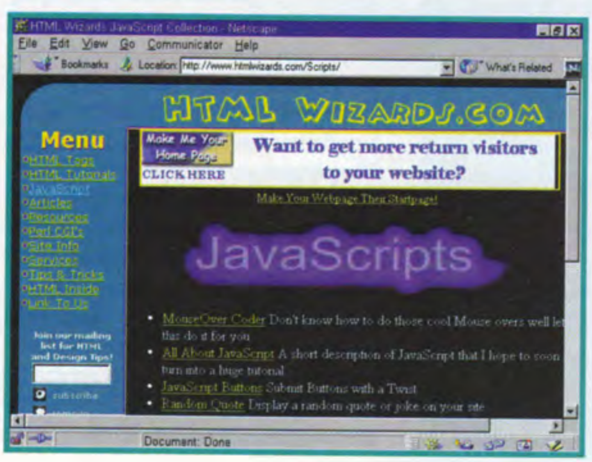
Στο σημείο αυτό θα δημιουργήσουμε κώδικα που ελέγχει την e-mail address που δόθηκε στο πεδίο E-mail για ορισμένα χαρακτηριστικά που όλες οι e-mail διευθύνσεις έχουν. Ετσι η φόρμα μας δεν επιτρέπει να εισαχθούν τυχαίοι χαρακτήρες ως e-mail address και εντυπωσιάζουμε τους επισκέπτες μας.

```
if (document.contact.email.value!="")
{if
   (document.contact.email.value.indexOf("@")
   ==-1 |
   document.contact.email.value.indexOf(".")=
   =-1 |
   document.contact.email.value.indexOf("
   ")!=-1 |
   document.contact.email.value.length<6)
{alert("Η e-mail address που δώσατε δεν είναι
   σωστή, παρακαλούμε δώστε τη σωστή E-
   mail address σας");
document.contact.email.focus();return false}
}
```

Ο πρώτος έλεγχος που γίνεται είναι το "if (document.contact.email.value!="")". Αυτή η συνθήκη ελέγχει αν έχει συμπληρωθεί το πεδίο e-mail (το "!" σημαίνει "not"). Με απλά λόγια η παραπάνω συνθήκη λέει "αν το πεδίο e-mail της φόρμας contact δεν είναι άδειο".

Ακολουθεί μία επιπλέον συνθήκη με τέσσερις όρους που χωρίζονται με "|" που σημαίνει "OR". Αυτό σημαίνει ότι οποιοσδήποτε από τους τέσσερις όρους ικανοποιηθεί, θα ικανοποιηθεί και η συνθήκη.

Ο πρώτος όρος "document.contact. email.value.indexOf("@")==-1" ελέγχει αν το e-mail που δόθηκε περιέχει το σύμβολο "@" (όλες οι διευθύνσεις e-mail περιέχουν το "@"). Σε περίπτωση που δεν περιέχεται το σύμβολο "@" ικανοποιείται η συνθήκη. Ο έλεγχος γίνεται μετρώντας των αριθμό των "@". Σημειώστε εδώ ότι η Javascript μετρά ξεκινώντας από το πρώτο που θα βρει στο 0. Δηλαδή αν βρει ένα, θα μας δώσει τον αριθμό 0. Οπότε εμείς, προκειμένου να ζητήσουμε να δει αν δεν υπάρχει ούτε ένα, ελέγχουμε αν υπάρχουν -1.



Ο δεύτερος όρος "document.contact. email.value.indexOf(".")==-1" ελέγχει αν δεν υπάρχουν "." στην e-mail address, καθώς όλες έχουν.

Ο τρίτος όρος "document.contact. email.value.indexOf(" ")!=-1" ελέγχει αν υπάρχουν κενά. Υπενθυμίζουμε ότι το "!" σημαίνει "not". Ο παραπάνω όρος λέει: "στο περιεχόμενο του πεδίου e-mail της φόρμας contact να μην ("!") υπάρχουν καθόλου "-1" κενά " ", δηλαδή να υπάρχουν κενά. Η κυριολεξία μπερδεύει τους ανθρώπους.

Ο τέταρτος όρος "document.contact. email.value.length<6" ελέγχει αν το μέγεθος του περιεχομένου του πεδίου e-mail είναι μικρότερο από έξι χαρακτήρες. Η μορφή μίας e-mail address δεν επιτρέπει ουσιαστικά να είναι μικρότερη από 6 χαρακτήρες, π.χ. X@X.gr (4 χαρακτήρες είναι μόνο τα (@ . gr) και απαραίτητα τουλάχιστον 1 το username και 1 το domain).

Αν οποιοσδήποτε όρος αληθεύει, τότε η συνθήκη πραγματοποιείται και το "alert("Η e-mail address που δώσατε δεν είναι σωστή, παρακαλούμε δώστε τη σωστή E-mail address σας")" εμφανίζεται και η φόρμα δεν αποστέλλεται.

ΟΛΟΚΛΗΡΩΝΟΝΤΑΣ

Ενώστε τις προαναφερόμενες συνθήκες μέσα στη function CheckThis() και δοκιμάστε τη με τη φόρμα επικοινωνίας που δημιουργήσαμε στην αρχή. Βεβαίως, μπορείτε να αλλάξετε τα μηνύματα λάθους που εμφανίζονται, ώστε να ανταποκρίνονται στο στιλ του site σας. Εως την εφαρμογή του επόμενου μήνα, πειραματιστείτε και εφαρμόστε το παραπάνω script. PC

EVERQUEST

Το πρώτο on-line RPG με 3D γραφικά

Τον τελευταίο καιρό ένα on-line RPG έχει κεντρίσει το ενδιαφέρον σχεδόν όλων των ειδικών, αλλά και μεγάλου μέρους των απλών φίλων του είδους: το Everquest. Για πολλούς θεωρείται ο μεγαλύτερος αντίπαλος του Ultima Online, για άλλους ήδη το έχει ξεπεράσει. Σχεδόν σε όλα τα sites στο Internet τα reviews είναι διθυραμβικά και του δίνουν άριστη βαθμολογία. Ποια είναι η αλήθεια και ποια η υπερβολή σε όλα αυτά;

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη

Το Ultima Online υπήρξε ο μεγάλος προπομπός της μανίας που επικρατεί τον τελευταίο καιρό με τα on-line RPGs στο Internet. Οταν κυκλοφόρησε η κανονική έκδοση σχεδόν όλοι του έκαναν αρνητική κριτική για δύο κυρίως λόγους: Ο πρώτος αφορούσε στο ότι η Beta περίοδος διαρκούσε πολύ λίγο και ο δεύτερος στο λεγόμενο lag. Από τότε έχουν σχεδιαστεί αρκετά on-line RPGs, ωστόσο μόνο 4 έχουν κυκλοφορήσει: το Ultima Online, το Realm της Sierra, το The 4th Coming της Vircom και το Everquest των Sony/Verant Interactive. Το καθένα από αυτά διαθέτει ξεχωριστά χαρακτηριστικά. Κατά τη γνώμη μου, το πιο πλήρες απ' όλα, και μάλιστα με διαφορά, παραμένει το Ultima Online, το οποίο -ειδικά με τη Second Edition που κυκλοφορεί- όχι απλώς έχει ξεπεράσει σχεδόν όλα τα προβλήματα που εμφάνιζε παλιά, αλλά δείχνει πολύ καλύτερο. Παρεμπιπτόντως αναφέρω ότι η Origin άνοιξε, επιτέλους, μέσα στον Μάη ειδικό server του παιχνιδιού στην Ευρώπη, και έτσι γίνεται ακόμη μεγαλύτερος χαμός, μια και το περιβόητο lag μειώθηκε τρομερά. Παραμένει μακράν το πρώτο on-line RPG από πλευράς χρηστών. Το Realm κέρδισε στην αρχή πάρα πολλούς για την απλότητά του και την ευκολία στο χειρισμό. Μέσα σε λίγο καιρό έγινε το υπ' αριθμόν 1 gaming site για "κοινωνικές" γνωριμίες ή επί το ελληνικότερο για on-line καμάκι άνευ προηγουμένου, μια και επιτρέπει να γίνονται και γάμοι μεταξύ των παικτών! Σήμερα, όμως, δείχνει μάλλον εγκαταλελειμμένο, καθώς δεν γίνονται ιδιαίτερες προσπάθειες για μια δυναμική ανανέωσή του, ακολουθώντας ίσως τη γενικότερη πορεία της Sierra. Το The 4th Coming απευθύνεται σε όλους όσοι αναζητούν κάτι ανάμεσα στο Ultima και το Diablo, διατηρεί δηλαδή τα βασικά χαρακτηριστικά των RPGs, διαθέτει πληθώρα αποστολών, αλλά ταυτόχρονα είναι πολύ απλό στο χειρισμό του και έχει το λιγότερο δυνατό lag. Προσωπικά το θεωρώ ως το καλύτερο για τον απλό χρήστη, που έχει σχετικά λίγο χρόνο και θέλει να παίξει on-line χωρίς πολλές πολλές φασαρίες. Είναι εξαιρετικά απλό και ιδιαίτερα εύχρηστο. Μακάρι να έρθει και στην Ελλάδα. Και το Everquest; Αν θέλετε να μάθετε, διαβάστε με προσοχή τη συνέχεια...



ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ: Η ΔΥΝΑΜΗ ΤΟΥ EVERQUEST

Οι περισσότεροι στέκονται στα εκπληκτικά γραφικά του παιχνιδιού, γι' αυτά όμως θα μιλήσουμε πιο κάτω. Αυτό που θεωρώ ότι κάνει το Everquest να ξεχωρίζει απ' όλα τα άλλα on-line RPGs είναι οι χαρακτήρες του και ο ρόλος τους μέσα στο παιχνίδι.

Το Everquest, τουλάχιστον μέχρι σήμερα, τρέχει περίπου σε 16 servers, καθένας από τους οποίους μπορεί να λειτουργήσει άνετα με περίπου 1.500 χρήστες. Οι servers αυτοί στηρίζουν τον κόσμο του Norrath, που αποτελείται από 3 ηπείρους και 13 μεγάλες πόλεις. Οταν πρωτοσυνδέεσαι με έναν server του παιχνιδιού, σου δίνεται η δυνατότητα να φτιάξεις περίπου 8 χαρακτήρες, εκ των οποίων θα μπορείς να χρησιμοποιείς μόνο έναν κάθε φορά. Η δημιουργία των χαρακτήρων αυτών είναι το πιο δυνατό στοιχείο του Everquest, μια και έχεις να διαλέξεις ανάμεσα σε 12 διαφορετικές φυλές. Μετά διαλέγεις φύλο, πρόσωπο για τον/την ήρωα/ίδα σου και, τέλος, επιλέγεις μία από τις 14 κλάσεις που υπάρχουν, οι περισσότερες από τις οποίες είναι παρμένες από τα AD&D, παρ' όλο που υπάρχουν και μερικές πρωτοεμφανιζόμενες όπως αυτές του shaman ή του shadow knight. Εν συνεχεία, μπορείς να κάνεις modify τα abilities του χαρακτήρα σου που είναι τα: strength, stamina, agility, dexterity, wis-

dom, intelligence και charisma. Φυσικά, όπως σε όλα τα RPGs, μερικά από τα πιο πάνω abilities είναι σημαντικά για κάποιους χαρακτήρες, ενώ για άλλους όχι. Ετσι, οι rogues απαιτούν υψηλό dexterity, ενώ οι magic users κυρίως intelligence. Πολύ σημαντικό είναι το γεγονός ότι το σύστημα δημιουργίας χαρακτήρων σού δείχνει ποια abilities είναι τα πιο σημαντικά για κάθε κλάση, ώστε να μην κάνεις λάθος. Τέλος, διαλέγεις ένα religion, η επιλογή του οποίου χρειάζεται προσοχή καθώς έχει άμεση αντανάκλαση στο gameplay του παιχνιδιού. Ο συνδυασμός φυλής/κλάσης/religion σε εντάσσει αυτόματα σε κάποιο από τα Guilds του Everquest και βάσει αυτών καθορίζεται με ποιον τρόπο διάφοροι NPCs αλλά και απλοί χρήστες θα σε αντιμετωπίζουν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Γενικά, πάντως, στον τομέα της δημιουργίας των χαρακτήρων και της λειτουργίας τους μέσα στο παιχνίδι το Everquest όχι απλά είναι χωρίς αντίπαλο, αλλά βάζει κάτω και πολλά stand alone CRPGs.

Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Αφού δημιουργήσεις τους χαρακτήρες που θέλεις, μπαίνεις στον κόσμο του Norrath, και ξεκινάς από την πόλη που αντιστοιχεί στη φυλή που έχεις διαλέξει (κάθε φυλή έχει ως βάση μία μεγάλη πόλη).

Ο κόσμος του παιχνιδιού είναι γνήσιος 3D και θα κερδίσει οποιονδήποτε δει για πρώτη φορά το Everquest. Πόλεις, κάστρα, ναοί, καταστήματα, βουνά, ποταμοί, δέντρα δημιουργούν έναν εντυπωσιακό και μοναδικό περιβάλλοντα κόσμο. Πρέπει να τον δεις για να καταλάβεις περί τίνος πρόκειται.

Τα RPGs ξεχωρίζουν από το εύρος και τον πλούτο των ιστοριών και των κόσμων που περιέχουν. Το εξαιρετικό από κάθε πλευρά manual του παιχνιδιού εξιστορεί το παρελθόν του κόσμου του Norrath και παρ' όλο που δεν είναι απαραίτητο να το διαβάσει κάποιος παίκτης για να ξεκινήσει το παιχνίδι, αρκετές λεπτομέρειες που περιέχονται σε αυτό έχουν άμεση επίδραση στον κόσμο του Everquest. Ετσι, για παράδειγμα, αν είσαι Dark Elf και επιχειρήσεις να επισκεφθείς τη High Elf πόλη του Felwithe, να είσαι σίγουρος ότι θα δεχτείς επίθεση από τους φρουρούς της πόλης!

Οι αποστολές δίνονται από τους NPC (Non-Player Characters) μιλώντας μαζί τους. Μπορείς να τους υποβάλεις συγκεκριμένες ερωτήσεις. Το πρόβλημα είναι ότι δεν ξέρεις ποιους πρέπει να ρωτήσεις και γι' αυτό πρέπει να ψάχνεις συνεχώς. Θεωρώ μειονέκτημα του παιχνιδιού το ότι δεν περιέχει κάποιο σύστημα Automap, για να διευκολύνεσαι στον προσανατολισμό σου. Αντ' αυτού, πρέπει να αναπτύξεις πάρα πολύ τη "sense heading" ικανότητά σου, αν θέλεις να ξέρεις πού βρίσκεσαι και πού πρέπει να πας.



ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Το Everquest διαθέτει γραφικά που μόνο στα first person shooter συναντά κανείς. Σημειωτέον ότι το παιχνίδι απαιτεί 3D accelerator κάρτα γραφικών, αλλιώς δεν μπορείς να το παίξεις. Προσωπικά δανείστηκα μία τέτοια κάρτα από έναν φίλο, τον Kabal, μια και εγώ έχω ακόμη την παλιά Millennium. Σημειώστε ότι υποστηρίζει Direct 3D, οπότε όλες οι 3D κάρτες που κυκλοφορούν είναι κατάλληλες.

Εχω την αίσθηση, αν και δεν είμαι ειδικός στο θέμα, ότι τόσο τα πολύγωνα όσο και τα textures είναι μειωμένα, για λόγους που έχουν να κάνουν με το ότι δεν έπρεπε το παιχνίδι να βαρύνει πάρα πολύ, εξαιτίας του lag. Το animation των χαρα-



Από το εντυπωσιακό Tutorial του παιχνιδιού.



Πολεμάς και πολεμάς και πολεμάς...



Χαρακτήρες για όλα τα γούστα.



Δείγμα από τα εφέ των spells του παιχνιδιού.



Πολεμώντας με spells.



Δείγμα των dungeons του τίτλου.

κτήρων και των τεράτων καθώς και η θέα είναι εξαιρετικά. Σημειωτέον ότι οτιδήποτε φορά κάποιος φαίνεται πολύ καθαρά στα γραφικά του παιχνιδιού. Τα καιρικά φαινόμενα είναι εξίσου υπέροχα. Μπορείς να απολαύσεις την ανατολή ή τη δύση του ήλιου, ωστόσο αυτό που σίγουρα εντυπωσιάζει πιο πολύ απ' όλα είναι τα ειδικά εφέ των spells. Σημειώστε ότι υπάρχουν περίπου 700 διαφορετικά spells, οπότε καταλαβαίνετε τι γίνεται μέσα στο παιχνίδι. Προσωπικά δεν είμαι fan των 3D γραφικών που βλέπουμε στα 3D shooters. Προτιμώ τα 2D/3D γραφικά σε στιλ Ultima/Baldur's Gate, τα οποία θεωρώ αξεπέραστα. Η εταιρία, με τα 3D γραφικά που χρησιμοποιεί, στόχευσε στο να φέρει κυρίως τους action χρήστες στον κόσμο των on-line RPGs (έτσι κι αλλιώς όλα τα RPGs έχουν την action δράση ως δεύτερη φύση τους) και απ' ό,τι δείχνουν τα πράγματα φαίνεται να κερδίζει το στοίχημα.

Τα ηχητικά εφέ του παιχνιδιού στη συντριπτική πλειονότητά τους ακούγονται εξαιρετικά. Οι ήχοι των περισσότερων από 100 διαφορετικών τεράτων καθώς και των καιρικών φαινομένων είναι πολύ προσεγμένοι. Εξαίρεση αποτελούν κυρίως οι ήχοι αρκετών spells που ακούγονται λες και έρχονται από άλλον πλανήτη.

Η μουσική του παιχνιδιού στηρίζεται στο MIDI, αλλά δυστυχώς είναι σχεδιασμένη μόνο για τις SoundBlaster! Ετσι, όλες οι νέες 3D PCI κάρτες ήχου μένουν ξεκρέμαστες, με εξαίρεση φυσικά τη SoundBlaster Live.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΜΑΧΕΣ

Το δεύτερο καλύτερο στοιχείο του παιχνιδιού, μετά τη δημιουργία και τη λειτουργία των χαρακτήρων του, είναι -κατά τη γνώμη μου- ο χειρισμός του.

Το Everquest περιέχει κάτι το μοναδικό για computer game. Με το που εγκαθιστάς το παιχνίδι μπορείς να παίξεις το εκπληκτικό Off-Line Tutorial, το οποίο σε βοηθά να καταλάβεις όλα τα βασικά μυστικά του χειρισμού του: πώς να μιλάς με τους χαρακτήρες, τι να ρωτάς, πώς να πουλάς και να αγοράζεις πράγματα, πώς να πολεμάς, πώς να κάνεις spells, τα πάντα. Πρόκειται για μία πράγματι ευφυή ιδέα.

Η θέα είναι πρώτου προσώπου. Με το πλήκτρο F10 ρυθμίζεις αν θέλεις να βλέπεις μόνο τη βασική οθόνη του παιχνιδιού, η οποία περιέχει ένα μικρό παράθυρο που δείχνει τη δράση και σχεδόν γύρω γύρω τα διάφορα icons του interface ή διαφορετικά μεγέθη του παραθύρου δράσης που φτάνουν μέχρι full screen σε 1.024x768, ενώ μπορείς και να διαλέξεις ανάμεσα σε πέντε διαφορετικές οπτικές τρίτου προσώπου.

Ο χειρισμός των μαχών σου είναι πολύ απλός και λειτουργεί θαυμάσια. Οταν βρεθείς αντιμέτωπος με ένα τέρας, κάνεις αριστερό κλικ πάνω του και το επιλέγεις. Τώρα μπορείς είτε να πατήσεις το πλήκτρο C είτε να κάνεις δεξί κλικ, για να μπεις σε combat mode.

Αφού βρεθείς σε περιβάλλον μάχης, μπορείς να διαλέξεις αν θα επιτεθείς με όπλο ή spell. Με το πλήκτρο A χτυπάς με οποιοδήποτε όπλο κρατάς κάθε στιγμή. Τα spells έχουν shortcuts (hotkeys), μπορείς όμως να τα κάνεις cast, πατώντας το ειδικό icon του spell πάνω στην οθόνη.

ΠΟΣΟ ΚΟΣΤΙΖΕΙ ΝΑ ΠΑΙΖΕΙΣ ΤΟ EVERQUEST;

Το κατεξοχήν αρνητικό στοιχείο του Everquest αφορά στην τιμολογιακή πολιτική της εταιρίας. Το παιχνίδι αυτό καθαυτό πουλιέται full price, δηλαδή κοστίζει όσο οι πιο δυνατοί εμπορικοί τίτλοι των stand alone computer games. Είναι το πιο ακρι-

ΣΧΟΛΙΑ ΤΩΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝ ΤΟΥ EVERQUEST ΓΙΑ ΤΗ ΣΥΓΚΡΙΣΗ ΤΟΥ ΜΕ ΤΟ ULTIMA ONLINE

Θεωρούμε την απευθείας σύγκριση δύο παιχνιδιών αποτελεσματική μόνο όταν πρόκειται για όμοια παιχνίδια. Στην προκειμένη περίπτωση όμως δεν ισχύει κάτι τέτοιο. Το Everquest είναι κυρίως ένα player vs environment παιχνίδι, επικεντρωμένο στο adventuring και τις αποστολές. Κατά την προσωπική μας εκτίμηση, από καθαρά τεχνολογικής πλευράς είναι επίσης διαφορετικό, αφού χρησιμοποιεί μία τελείως 3D engine και όχι μία tile 2D engine. Ταυτόχρονα πιστεύουμε ότι η αγορά είναι αρκετά μεγάλη για να μας χωρέσει και τους δύο. Παρ' όλο που διαφωνούμε με πάρα πολλά από τα σχεδιαστικά στοιχεία του UO, τρέφουμε τη μεγαλύτερη εκτίμηση για τους δημιουργούς του, και αυτό για πάρα πολλούς λόγους και όχι μόνο επειδή αυτοί έδειξαν το δρόμο...

ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Φυλές	Κλάσεις
Human	Warrior
Barbarian	Cleric
Erudite	Paladin
Woodland Elf	Ranger
High Elf	Shadow
Dark Elf	Knight
Half Elf	Druid
Dwarf	Monk
Troll	Bard
Ogre	Rogue
Halfling	Shaman
Gnome	Necromancer
	Wizard
	Magician
	Enchante

βό παιχνίδι του είδους και μάλιστα με διαφορά. Το πακέτο που μας έδωσαν για review είχε κόστος 20.000 δρχ., αν και στο εξωτερικό πουλιέται 50 δολάρια (περίπου 15.000 δρχ.). Θα περίμενε κάποιος, πληρώνοντας ένα τόσο μεγάλο ποσό για ένα παιχνίδι, να παίρνει ως αντάλλαγμα μία άλλη τιμολογιακή πολιτική εκ μέρους της εταιρίας. Αντ' αυτού όμως ο χρήστης παίρνει μεν 1 μήνα δωρεάν παιχνίδι, αλλά υποχρεώνεται να πληρώσει μέσω VISA τουλάχιστον για 1 μήνα παιχνιδιού. Στην ουσία δηλαδή σε υποχρεώνουν να πληρώσεις για 1 ή 3 ή 6 μήνες για να έχεις 1 μήνα επιπλέον τσάμπα.

Εν ολίγοις θεωρώ το παιχνίδι υπερτιμολογημένο. Η σύγκριση με το Ultima Online (UO) στον τομέα αυτό αναδεικνύει το τελευταίο αδιαφιλονίκητο νικητή.

Το δεύτερο πρόβλημα αφορά στην περίπτωση που κάποιος, αφού αγόρασε το παιχνίδι, είτε από λανθασμένη εκτίμηση είτε για άλλον λόγο μετανιώσει και δεν θέλει να παίξει άλλο. Με τη συγκεκριμένη τιμολογιακή πολιτική η εταιρία σε υποχρεώνει -έτσι κι αλλιώς- να πληρώσεις τουλάχιστον τον πρώτο μήνα, που συνήθως καθορίζει σε παιχνίδια τέτοιου είδους το αν θα συνεχίσεις. Χαρακτηριστικά αναφέρω ότι τόσο στο UO (αγοράζεις σχετικά φθηνά το παιχνίδι) όσο και στο Realm (δεν ξέρω αν κάτι έχει αλλάξει, αλλά στην αρχή της κυκλοφορίας του δεν ήταν φθηνό) σου δίνουν τον πρώτο μήνα παιχνιδιού δωρεάν και με τη λήξη της προθεσμίας σε ρωτούν αν θέλεις να συνεχίσεις να παίζεις, οπότε πρέπει να πληρώσεις.





Δείγματα του περιβάλλοντος κόσμου του παιχνιδιού.

Εν πάση περιπτώσει το κόστος του παιχνιδιού, για να ξέρετε τι θα πληρώσετε, είναι:

1 μήνας - $9,89 (περίπου 3.000 δρχ.),
3 μήνες - $25,89 (περίπου 7.800 δρχ.),
6 μήνες - $49,89 (περίπου 15.000 δρχ.)

Η ΤΕΛΙΚΗ ΕΚΤΙΜΗΣΗ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Το Everquest είναι αυτή τη στιγμή ένα από τα κορυφαία σε πωλήσεις computer games στις Ηνωμένες Πολιτείες της Αμερικής. Μέχρι στιγμής δεν έχουν εμφανιστεί ιδιαίτερα αρνητικά σημάδια από το λεγόμενο lag, δεν ξέρω όμως πώς θα εξελιχθεί η κατάσταση, αν συνεχίσει να έχει την ίδια αυξητική τάση χρηστών για αρκετό καιρό ακόμη. Εμφανίζει όμως προβλήματα στο να συνδεθείς με κάποιον server, γι' αυτό πρέπει να προσέξεις ποιες θεωρούνται ώρες αιχμής στις ΗΠΑ. Αυτό το πρόβλημα με τη διαφορά ώρας ανάμεσα στην Ευρώπη και την Αμερική είναι πολύ σημαντικό, και αυτός είναι ένας από τους λόγους που ώθησε την Origin στο να εγκαταστήσει έναν server του UO στην Ευρώπη. Μένει να δούμε πώς θα αντιδράσει η Sony.

Βασικά προσόντα του παιχνιδιού είναι η ευχρηστία του και τα 3D γραφικά του. Οσοι έχετε 3D κάρτα γραφικών και σας αρέσει το on-line gaming, τότε το Everquest αποτελεί για εσάς την τέλεια ευκαιρία, αφού όμως διαθέτετε τα απαραίτητα χρήματα.

PC



Λιοντάρι σε δέντρο... Χμ!



Ενα δρακουλίνι. Μακριά από μένα...

Επιμέλεια: Νίκος Κόκρας
kokni@eexi.gr

ΣΥΝΥΠΑΡΞΗ WINDOWS & LINUX

LILO, το πρώτο βήμα

Μπορεί οποιοσδήποτε, σχετικά εύκολα, να έχει στον υπολογιστή του περισσότερα του ενός λειτουργικά. Ειδικά τώρα που οι δίσκοι έχουν αυξήσει σημαντικά τη χωρητικότητά τους, είναι εύκολο (από άποψη χώρου) να έχει κάποιος Windows και Linux στον ίδιο δίσκο. Το πρώτο πρόβλημα, όμως, που προκύπτει είναι πώς θα ξεκινά κάθε φορά το λειτουργικό σύστημα που θέλουμε. Η εκκίνηση είτε των Windows είτε του Linux με δισκέτα είναι ανέφικτη ή ελάχιστα βολική. Υπάρχει, όμως, καλύτερος τρόπος που ακούει στο όνομα "Lilo". Ας δούμε λοιπόν τι μπορούμε να κάνουμε.

Η συνηθέστερη περίπτωση είναι να υπάρχει ένας δίσκος στο σύστημα, ο οποίος καταλαμβάνεται ολοκληρωτικά από τα Windows, αλλά ταυτόχρονα διαθέτει αρκετό ελεύθερο χώρο. Αυτό που πρέπει να γίνει είναι να πάρουμε ένα μέρος του ελεύθερου χώρου από την υπάρχουσα κατάτμηση και να δημιουργήσουμε μια νέα, που θα είναι συμβατή με το Linux. Για να γίνει αυτό, υπάρχουν διάφορα προγράμματα όπως το Partition Magic ή ακόμα καλύτερα το Fips που διανέμεται ελεύθερα. Μέσω αυτών των προγραμμάτων μπορούμε να συρρικνώσουμε την υπάρχουσα κατάτμηση των Windows και να δημιουργήσουμε ελεύθερο χώρο στο δίσκο. Στον ελεύθερο αυτό χώρο θα δημιουργήσουμε αργότερα και μέσω του προγράμματος εγκατάστασης του του Linux τις κατάλληλες κατατμήσεις που θα υποδεχτούν το νέο λειτουργικό. Τυπικά θα πρέπει να έχει κάποιος υπόψη του ότι απαιτούνται περίπου 600-800MB για μια ικανοποιητική εγκατάσταση Linux. Αφού λοιπόν αποδεσμεύσουμε από την κατάτμηση των Windows τον απαιτούμενο χώρο, δεν έχουμε παρά να ξεκινήσουμε την εγκατάσταση του Linux. Σε κάποιο σημείο, λίγο πριν από την ολοκλήρωση της εγκατάστασης, όλες οι σύγχρονες διανομές ρωτάνε το χρήστη εάν θέλει να εγκαταστήσει το Lilo.

Σε αυτό το σημείο πρέπει να κάνουμε τις εξής διευκρινίσεις: Η εκκίνηση του υπολογιστή γίνεται -καταρχήν- από το BIOS. Το BIOS διαβάζει το partition table του δίσκου και ψάχνει ποια κατάτμηση έχει το boot flag, ποια δηλαδή είναι εκκινήσιμη (startable, bootable ή όπως αλλιώς προτιμάτε). Μόλις βρει την κατάτμηση αυτή, τότε παραδίνει τον έλεγχο στο πρόγραμμα που βρίσκεται στο boot sector της κατάτμησης αυτής. Διαφορετικά εμφανίζεται το μήνυμα "no operating system found" ή "disk not startable, please insert boot disk and press any key". Ενα ακόμη μειονέκτημα της αρχιτεκτονικής των PCs είναι ότι δεν μπορούν να συνυπάρχουν σε ένα σύστημα δύο εκκινήσιμες κατατμήσεις. Κάτι τέτοιο γίνεται μόνο εάν η μία (και κύρια εκκινήσιμη κατάτμηση) περιέχει ένα προγραμματάκι που μας επιτρέπει να bootάρουμε τη δεύτερη. Τέτοιο πρόγραμμα είναι το Lilo, που κατατάσσεται στη γενική κατηγορία των boot loaders. Πρέπει, λοιπόν, το BIOS να δώσει τον έλεγχο του συστήματος στο ίδιο το Linux και όχι στον "boot loader" των Windows 9x. Πράγματι, τα Windows 9x δεν περιέχουν κάποιο ευέλικτο σύστημα εκκίνησης και απλώς φορτώνουν ως κληρονομιά από το DOS το command.com. Τα Windows NT περιέχουν έναν

Πολλοί χρήστες θέλουν να δοκιμάσουν το Linux αλλά διστάζουν, καθώς δεν είναι ακόμη έτοιμοι να εγκαταλείψουν τα Windows 9x. Αυτό είναι απόλυτα κατανοητό, καθώς η αλλαγή λειτουργικού συστήματος μπορεί να επιφέρει σημαντικές αλλαγές και ίσως δυσκολίες στην καθημερινή ενασχόληση με τον υπολογιστή. Το γεγονός αυτό φαίνεται να απασχολεί αρκετούς αναγνώστες μας, και γι' αυτόν το λόγο, αντί των προσωπικών απαντήσεων μέσω e-mail, είναι προτιμότερο να καλύψουμε το θέμα πιο αναλυτικά.



κάπως πιο εξελιγμένο boot loader, τον οποίο θα μελετήσουμε λίγο αργότερα. Συνεπώς, η τακτική που πρέπει να ακολουθήσουμε είναι να ξεκινά -καταρχήν- το Lilo, μέσω του οποίου θα επιλέξουμε κατόπιν εάν θέλουμε να ξεκινήσουμε τα Windows ή το Linux.

Η απάντηση, λοιπόν, για την εγκατάσταση του Lilo θα πρέπει να είναι "ναι", αφού μέσω αυτού θα καταφέρνουμε να εκκινούμε τα Windows ή το Linux κατά περίπτωση. Μετά την καταφατική απάντηση, ακολουθεί μια κάπως δυσνόητη ερώτηση, η οποία μας ζητά να αποφασίσουμε εάν θέλουμε να εγκαταστήσουμε το Lilo στον "Master Boot Record" ή στο "First sector of the boot partition". Το πιο εύκολο είναι βέβαια να εγκαταστήσουμε το Lilo στο MBR. Ετσι όμως διαγράφουμε τον boot loader των Windows, κάτι το οποίο -αν όλα πάνε καλά- ελάχιστα θα πρέπει να μας ενδιαφέρει. Συχνά όμως οι αρχάριοι χρήστες δεν νιώθουν πολύ άνετα με το γεγονός αυτό, ενώ υπάρχει και ένας ακόμη δυνητικός κίνδυνος: Εάν γίνει εκ νέου εγκατάσταση των Windows, τότε αυτά θα σβήσουν με τη σειρά τους το Lilo από το MBR και δεν θα μπορούμε να ξεκινήσουμε το Linux. Πράγματι, το κακό με τα Windows είναι ότι, ανεξαρτήτως της κατάτμησης όπου θα εγκατασταθούν (ακόμη και στα τελευταία 200MB του δίσκου), θα πάνε να "πειράξουν" το MB record του δίσκου, ωσάν να μην υπάρχουν άλλα λειτουργικά στον κόσμο. Ευτυχώς όμως δεν μπορούν να πειράξουν το πρώτο sector της boot κατάτμησης του Linux. Συνεπώς, εάν νομίζετε ότι δεν θα υπάρξουν μεταβολές στο σύστημά σας, προχωρήστε άφοβα στην εγκατάσταση του Lilo στο MBR. Διαφορετικά υπάρχει μία άλλη λύση. Ως first sector του boot partition εννοούμε στον κόσμο του Linux την αρχή εκείνης της κατάτμησης που περιέχει τον /boot κατάλογο. Αυτός βρίσκεται αμέσως κάτω από το / και συνεπώς περιέχεται στο root partition. Εκεί μπορεί να τοποθετηθεί το Lilo. Αν όμως επανεκκινήσουμε το σύστημα (έχοντας εγκαταστήσει το Lilo στο boot partition), τότε θα διαπιστώσουμε ότι ξεκινάνε αμέσως τα Windows. Τι έχει γίνει; Πολύ απλά, ξεχάσαμε να πούμε στο bios ότι θέλουμε πλέον να ξεκινά από το boot partition και όχι από το MBR. Ανοίγουμε λοιπόν το fdisk και σημειώνουμε ως bootable (active) την non-DOS κατάτμηση που περιέχει το Lilo, ώστε την επόμενη φορά να ξεκινήσει ο υπολογιστής το Lilo.

Ομως το Lilo θα πρέπει να ρυθμιστεί κατάλληλα, ήδη από την αρχική εγκατάστασή του, ώστε να δουλέψει σωστά. Οι περισσότερες σύγχρονες διανομές κατά τη διαδικασία εγκατάστασης προτείνουν μια ρύθμιση, η οποία περιέχει πάντα την boot κατάτμηση του Linux, ενώ απεικονίζει όλες τις fat16/32 κατατμήσεις ώστε να διαλέξει ο χρήστης ποια θέλει να βάλει στο Lilo. Το Lilo έχει ως όριο στον αριθμό των κατατμήσεων που μπορείτε να δηλώσετε τις 16, αλλά προφανώς δεν υπάρχει λόγος να δηλώσετε μία Windows κατάτμηση που δεν είναι το "system disk" των Windows, γιατί πολύ απλά κάθε άλλη κατάτμηση (D: E: κ.λπ.) δεν είναι εκκινήσιμη. Σε κάθε κατάτμηση που προσθέτει κάποιος στο Lilo, πρέπει να αντιστοιχίσει ένα όνομα, μια ετικέτα. Ετσι, στο promt του Lilo θα πληκτρολογείται η ετικέτα για να εκκινήσει το αντίστοιχο λειτουργικό. Είναι προφανές ότι, εάν δώσουμε το όνομα "windows bootble drive" στην κατάτμηση που περιέχει το C:, τότε θα έχουμε πρόβλημα να πληκτρολογούμε αυτό το μακρινάρι σε κάθε boot του υπολογιστή. Δώστε απλά ένα "l" για το Linux και ένα "w" για τα Windows.

Από την άλλη πλευρά, υπάρχουν τα Windows NT. Μπορεί να ακολουθηθεί η ίδια ακριβώς διαδικασία, όπως και με τα NT. Απαγορεύεται όμως η εγκατάστασή του στον MBR, γιατί θα διαγραφεί ο boot loader των NT και δεν θα ξεκινάνε τα Windows NT. Εγκαθιστάμε το Lilo στο πρώτο sector του boot partition και προσθέτουμε στο configuration του Lilo την κατάτμηση από την οποία εκκινούν τα Window NT (το drive C: δηλαδή). Ετσι, αρχικά θα ξεκινά το Lilo, το οποίο, εάν ζητήσουμε Windows NT, θα παραδώσει με τη σειρά του τον έλεγχο στον boot loader των NT. Αν δεν σας αρέσει να έχετε δύο boot loaders στη σειρά, μπορείτε να βάλετε μια επιλογή για Linux στον boot loader των NT. Για να γίνει αυτό, ακολουθούμε όλα τα βήματα που περιγράψαμε για τη διπλή εκκίνηση Windows/Linux μέσω Lilo. Εν συνεχεία, ξεκινάμε το Linux για να αλλάξουμε τις ρυθμίσεις του Lilo. Πράγματι για να βάλουμε την επιλογή του Linux στον boot loader των Windows NT θα πρέπει το Lilo να είναι ρυθμισμένο ώστε να ξεκινά μόνο το Linux (και να μην περιέχει δηλαδή δήλωση για κανένα άλλο λειτουργικό). Το αρχείο ρύθμισης του Lilo βρίσκεται στον κατάλογο /etc του Linux και ονομάζεται lilo.conf. Θα πρέπει να είναι της ακόλουθης μορφής:

boot=/dev/hdax # σε ποια κατάτμηση είναι ο boot κατάλογος (x=1,2,3...)
image=/boot/vmlinuz # ο πυρήνας που θα boot-άρει
root=/dev/hda1 # σε ποια κατάτμηση είναι το root (τυπικά ίδιο με το boot)

Αφού βεβαιωθούμεε ότι το /etc/lilo.conf είναι OK, τρέχουμε την εντολή lilo -s boot.lnx. Αυτή θα δημιουργήσει ένα αρχείο το οποίο θα πρέπει να αντιγράψουμε σε μια DOS δισκέτα.

Ως root, λοιπόν, τοποθετούμε μια φορμαρισμένη δισκέτα στο drive και δίνουμε την εντολή mount -t fat /dev/fd0 /mnt/floppy.

Στη συνέχεια αντιγράφουμε το αρχείο boot.lnx με την εντολή cp boot.lnx /mnt/floppy.

Προσοχή τώρα γιατί το ενεργό Lilo δεν έχει δήλωση για NT, οπότε δεν μπορούμε να ξεκινήσουμε τα NT. Πρέπει να επαναφέρουμε την αρχική ρύθμιση του Lilo και να τρέξουμε την εντολή /sbin/lilo. Επανεκκινούμε τον υπολογιστή,



WEB SITE: ΓΡΑΦΙΣ (http://hq.hellug.gr/~graphis/)



Η προσθήκη ελληνικών στο Linux δεν είναι το ευκολότερο πράγμα στον κόσμο. Η προσπάθεια όμως που γίνεται από φίλους Linuxάδες είναι αξιομνημόνευτα καλή. Στο Web site που σας προτείνουμε θα βρείτε μια πολύ σωστά οργανωμένη προσπάθεια συγκέντρωσης όλων των ελληνικών γραμματοσειρών που διατίθενται ελεύθερα για το Linux. Εκτός από τα αρχεία για κατέβασμα (σε rpm και tar.gz) υπάρχουν αναλυτικές οδηγίες για την εγκατάσταση και τις ρυθμίσεις που πρέπει να κάνετε, ενώ θα βρείτε και κάποιες πληροφορίες για τα εξίσου απαραίτητα ελληνικά πληκτρολόγια. Υπεύθυνοι του Web site είναι οι κ. Γιάννης Γυφτομήτρος, Μιχάλης Καμπριάνης και Π. Κατσαλούλης.

μπαίνουμε στα NT και αντιγράφουμε το boot.lnx από το a:\ στο c:\. Αλλάζουμε τα attributes στο αρχείο boot.ini, ώστε να μπορούμε να γράψουμε σε αυτό (attrib -s -r c:\boot.ini), και προσθέτουμε την ακόλουθη γραμμή: c:\boot.lnx="linux". Σώζουμε τις αλλαγές και επαναφέρουμε τις αρχικές attributes (attrib +s +r c:\boot.ini). Ανοίγουμε το fdisk και δηλώνουμε ως "startable" την κατάτμηση που περιέχει το system disk των NT. Στην επόμενη επανεκκίνηση θα αντικρίσουμε τον boot loader των NT, όπου θα υπάρχει μια μεγαλοπρεπής καταχώριση για την εκκίνηση του Linux.

Υπάρχει όμως ακόμη μία περίπτωση συνύπαρξης Windows και Linux. Πολλοί χρήστες διαθέτουν έναν μεγάλο κύριο δίσκο με Windows και επιθυμούν να χρησιμοποιήσουν για το Linux ένα δεύτερο δίσκο που περίσσεψε από κάποια αναβάθμιση. Αν και πολλοί αναγνώστες θεωρούν ότι αυτό είναι πιο δύσκολο, στην πραγματικότητα τα πράγματα δεν είναι καθόλου έτσι. Αδειάστε το δεύτερο δίσκο από οτιδήποτε χρήσιμο και διαγράψτε όλες τις κατατμήσεις που τυχόν περιέχει. Ξεκινήστε την εγκατάσταση του Linux κανονικά και όταν έρθει η ώρα να φτιάξετε τις κατατμήσεις, κινηθείτε ελεύθερα, προσέχοντας όμως να μην καταστρέψετε κατά λάθος τη διάρθρωση του πρώτου δίσκου. Οταν έρθει η ώρα να εγκαταστήσετε το Lilo, θα πρέπει να το κάνετε στον MBR του πρώτου δίσκου. Για να το εγκαταστήσετε στον MBR του δεύτερου δίσκου ή στο πρώτο sector του boot partition, θα πρέπει να βεβαιωθείτε ότι το BIOS μπορεί να εκκινήσει τον υπολογιστή από το δεύτερο (τρίτο, τέταρτο) δίσκο.

Κλείνοντας, είναι πολύ σημαντικό να αναφέρουμε έναν ακόμα περιορισμό του BIOS: δεν μπορεί να δει κατευθείαν cylinders πέρα από τον 1024. Αυτό σημαίνει ότι, εάν έχουμε σε έναν δίσκο 9,1GB μια κατάτμηση 8GB με Windows και θέλουμε να δώσουμε το τελευταίο Gigabyte στο Linux, πολύ απλά δεν θα μπορέσουμε να εκκινήσουμε το σύστημα. Η λύση σε αυτή την περίπτωση είναι να δημιουργήσουμεε μια πολύ μικρή κατάτμηση (20MB φτάνουν) στην αρχή του δίσκου και να βάλουμε εκεί τον /boot κατάλογο. Ο κατάλογος αυτός περιέχει όλα όσα χρειάζεται το Lilo για να ξεκινήσει το σύστημα. Για να δώσουμε ένα παράδειγμα, οι κατατμήσεις του δίσκου θα είναι κάπως έτσι:

/dev/hda1	**20MB /boot**
/dev/hda2	**8000MB (Windows κατάτμηση)**
/dev/hda3	**950MB / (root)**
/dev/hda4	**80MB Linux swap**

Ετσι, όταν ζητήσουμε να εγκατασταθεί το Linux στο πρώτο sector της boot κατάτμησης, δεν θα εννοούμε πλέον την τρίτη κατάτμηση που είναι το Linux αλλά αντίθετα την πρώτη. Αυτή είναι σίγουρα κάτω από τον 1024 κύλινδρο, οπότε το BIOS τη βλέπει χωρίς πρόβλημα. Διαχωρίζουμε δηλαδή το /boot από το υπόλοιπο Linux και το βάζουμε μπροστά.

Την επόμενη φορά θα δούμε πώς μπορούμε να διαβάζουμε και να γράφουμε Windows κατατμήσεις μέσα από το Linux και φυσικά το αντίστροφο. PC



ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΗΝ COMMAND LINE;

Οπως είδαμε, το Lilo είναι ο boot loader του Linux. Το πρόγραμμα αυτό ελέγχεται αποκλειστικά μέσω της γραμμής εντολών. Κάθε φορά που αλλάζουμε το configuration αρχείο του Lilo (το /etc/lilo.conf) θα πρέπει να επανεγκαθιστάμε το Lilo με την εντολή /sbin/lilo. Η αποθήκευση εντολών στο Lilo γίνεται είτε με την προσθήκη επιλογών στη γραμμή εντολών είτε με τις σχετικές δηλώσεις στο αρχείο lilo.conf. Ας δούμε λοιπόν ποιες είναι αυτές: (στην πρώτη στήλη παραθέτουμε την επιλογή για τη γραμμή εντολών και στη δεύτερη τη δήλωση που πρέπει να μπει στο /etc/lilo.conf).

- **b bootdev (boot=bootdev):** Δείχνει στο Lilo ποια κατάτμηση είναι η εκκινήσιμη, όπου bootdev=/dev/hda1, 2, 3...
- **c (compact):** Ενεργοποιεί μια τρόπον τινά συμπίεση, που ομαδοποιεί την ανάγνωση διπλανών sectors, με αποτέλεσμα την επιτάχυνση του boot. Ιδιαίτερα χρήσιμο όταν το Lilo είναι εγκαταστημένο σε floppy.
- **d dsec (delay=dsec):** Ενεργοποιεί μια χρονική καθυστέρηση διάρκειας dsec, κατά την οποία το Lilo περιμένει, προτού ξεκινήσει την εκκίνηση του υπολογιστή, με την default δήλωση (την πρώτη κατά σειρά στο αρχείο /etc/lilo.conf). Ετσι, εάν έχει κάποιος περισσότερα λειτουργικά στο Lilo, έχει αρκετό χρόνο για να επιλέξει το επιθυμητό λειτουργικό σύστημα για την εκκίνηση. Η δήλωση του χρόνου γίνεται σε δέκατα του δευτερολέπτου (decisecond).
- **D label (default=label):** Εάν για κάποιον λόγο δεν θέλουμε να ξεκινά το Lilo με default την πρώτη δήλωση που βρίσκει στο lilo.conf, τότε μπορούμε να δώσουμε ως default έναν άλλο πυρήνα ή κατάτμηση με διακριτικό στοιχείο κάθε φορά την ονομασία.
- **l (linear):** Δημιουργεί έναν χάρτη του δίσκου (διευθύνσεις των sectors) με τρόπο συμβατό για SCSI ή IDE δίσκους, που το BIOS χρησιμοποιεί LBA για να τους προσπελάσει. Πολύ χρήσιμη επιλογή, καθώς όλα σχεδόν τα BIOS χρησιμοποιούν LBA για να προσπελάσουν δίσκους >500MB.
- **P fix (fix-table):** Επιχειρεί να διορθώσει έναν κατεστραμμένο πίνακα κατατμήσεων (εντάξει, δεν κάνει και θαύματα). Συγκεκριμένα προσπαθεί να αντιστοιχίσει linear tables με sector/head/cylinder διευθύνσεις που δεν αντιστοιχούν μεταξύ τους.
- **s file (backup=file):** Δημιουργεί ένα backup αρχείο. Κανονικά το Lilo δεν θα γράψει πάνω από ένα ήδη υπάρχον αρχείο. Για να το εξαναγκάσουμε να το κάνει, θα πρέπει να δώσουμε την εντολή με S κεφαλαίο (ή force backup μέσα από το lilo.conf).

Μερικές ακόμη χρήσιμες επιλογές για το Lilo είναι και οι ακόλουθες:

- **q:** Δείχνει όλες τις τρέχουσες προσθήκες στο Lilo. Κάθε προσθήκη στο Lilo απεικονίζεται με το όνομα και τη θέση κάθε kernel (ή κατάτμησης).
- **C:** Καθορίζει ένα διαφορετικό αρχείο από το default /etc/lilo.conf.
- **t:** Κάνει μόνο δοκιμή και δεν γράφει στην πραγματικότητα ένα νέο boot sector. Μαζί με το -v (verbose) δείχνει αναλυτικότατα τι θα κάνει το Lilo μόλις τρέξει κανονικά.
- **u /dev/hdx:** Απεγκαθιστά το Lilo από το συγκεκριμένο δίσκο και εγκαθιστά το τελευταίο backup σύμφωνα με την ημερομηνία. Με U κεφαλαίο αποκαθιστά τον boot sector χωρίς έλεγχο της ημερομηνίας.
- **R εντολή:** Μέσω αυτής της επιλογής μπορούμε να τρέξουμε μια εντολή κατά το επόμενο boot.

TV TUNER
Εγκατάσταση & λειτουργία

Βρισκόμαστε ένα βήμα πριν από την αλλαγή της χιλιετίας, σε μια εποχή που το PC έχει αρχίσει να παίρνει τη θέση που του αναλογεί στα σπίτια. Ολο και περισσότερος κόσμος αποκτά υπολογιστή, καθώς το κόστος έχει πέσει, ενώ οι δυνατότητες έχουν ανέβει κατακόρυφα. Χάρη στην ευχρηστία των Windows, είναι αρκετά απλό πια για κάποιον να χειριστεί τον υπολογιστή. Τα κέρδη από το χώρο των PCs είναι τεράστια και έτσι όλο και περισσότερες εταιρίες εισέρχονται στη βιομηχανία, φέρνοντας συνεχώς φρέσκιες ιδέες και ρίχνοντας τις τιμές. Σήμερα, σχεδόν τα πάντα είναι δυνατόν να γίνουν χρησιμοποιώντας τον προσωπικό μας υπολογιστή. Πέρα όμως από τις καθαρά υπολογιστικές εργασίες, όπως συγγραφή κειμένων ή καταχώριση δεδομένων, το PC μπορεί επάξια να αντικαταστήσει την τηλεόραση, το video και το ραδιόφωνο, χρησιμοποιώντας μία και μόνο κάρτα. Ετσι, είναι δυνατό να βλέπουμε την κόντρα Ελλάδας-Γιουγκοσλαβίας για τον τελικό του Ευρωμπάσκετ στο desktop των Windows, την ώρα που σερφάρουμε στο Internet, και να κρατήσουμε σε αρχείο το τελευταίο 2λεπτο ενός εντυπωσιακού θριάμβου (λέμε τώρα...) των Ελλήνων αθλητών.

Του Δημήτρη Καρέτσου
dimcar@eexi.gr



Η ανοιχτή αρχιτεκτονική που ακολουθούν τα PCs επιτρέπει στο χρήστη να αναβαθμίσει ή να προσθέσει κάτι στο μηχάνημά του χωρίς πολλές δυσκολίες. Ειδικά η εγκατάσταση ενός TV-Tuner είναι κάτι πολύ απλό. Τα απαραίτητα εργαλεία είναι φυσικά ένα κατσαβίδι, για να ανοίξουμε το κουτί, και πολλή υπομονή. Η διαδικασία που περιγράφουμε στη συνέχεια είναι για PCI κάρτα. Ωστόσο, η ίδια διαδικασία ακολουθείται και για τις ISA κάρτες, οι οποίες όμως τείνουν να εκλείψουν. Ετσι, απαραίτητη είναι η ύπαρξη της αντίστοιχης κενής θύρας. Τέλος, πρέπει να υπάρχουν και τα απαραίτητα καλώδια για τη σύνδεση του tuner με τις εξωτερικές συσκευές. Το tuner που είχαμε στη διάθεσή μας είναι το FlyVideo της LifeView, το οποίο είναι συγχρόνως και Radio Tuner, ενώ περιλαμβάνει και remote control.

Η ΣΥΝΔΕΣΗ

Ξεκινάμε αποσυνδέοντας το PC από κάθε καλώδιο που είναι συνδεδεμένο πάνω του. Ειδικά πρέπει να φύγει το καλώδιο τροφοδοσίας, ώστε να μην υπάρχει περίπτωση να μας χτυπήσει το ρεύμα. Στη συνέχεια είμαστε έτοιμοι να ανοίξουμε το κουτί. Για να γίνει αυτό, πρέπει να ξεβιδώσουμε τις βίδες που συνδέουν το κουτί με το καπάκι του. Ανάλογα με το κουτί, αυτές είναι 4-8. Συνήθως όμως είναι 6. Προσοχή χρειάζεται στην επιλογή των σωστών βιδών, καθώς το κουτί διαθέτει και άλλες, οι οποίες συγκρατούν άλλα αντικείμενα, όπως το τροφοδοτικό. Οι σωστές βίδες είναι αυτές που βρίσκονται στις τέσσερις γωνίες του κουτιού και στη νοητή ευθεία που αυτές σχηματίζουν. Μόλις αφαιρεθούν οι βίδες, ανοίγουμε το καπάκι. Πρέπει να σημειωθεί ότι πολλά σύγχρονα κουτιά δίνουν τη δυνατότητα στο χρήστη να ανοίξει μόνο τη μία πλευρά από το καπάκι. Σε αυτή την περίπτωση δεν είναι απαραίτητο να αφαιρεθούν όλες οι βίδες.

Εχοντας το κουτί ανοιχτό, προσδιορίζουμε την ελεύθερη θύρα που υπάρχει στη motherboard. Οι PCI θύρες είναι λευκές, ενώ οι ISA μαύρες. Αφού σιγουρευτούμε για το πού θέλουμε να εγκατα-

στήσουμε την κάρτα, πρέπει να αφαιρέσουμε από εκείνο το τμήμα του κουτιού το προστατευτικό που αυτό διαθέτει για να καλύπτει τη θύρα. Τώρα είμαστε έτοιμοι να τοποθετήσουμε την κάρτα στη θέση της. Πρώτα όμως πρέπει να αποβάλουμε το στατικό ηλεκτρισμό, με τον οποίο ίσως είμαστε φορτισμένοι, ώστε να μην καταστρέψουμε την κάρτα. Για να γίνει αυτό, αρκεί να ακουμπήσουμε κάποιο γειωμένο μέταλλο. Η τοποθέτηση της κάρτας είναι πολύ εύκολη διαδικασία. Τη σπρώχνουμε ελαφρά προς τα κάτω ώστε να σφηνωθεί καλά. Στη συνέχεια βιδώνουμε την κάρτα, για να μην υπάρχει πιθανότητα να φύγει από τη θέση της, και κλείνουμε το κουτί.

Το επόμενο βήμα είναι η σύνδεση των καλωδίων. Η κάρτα στο πίσω μέρος της διαθέτει πληθώρα εισόδων και εξόδων. Από εισόδους διαθέτει μία για το σήμα της τηλεόρασης, μία για το σήμα του ραδιοφώνου και μία είσοδο video σε composite μορφή. Ανάλογα με την κάρτα, οι θύρες αλλάζουν, ωστόσο η είσοδος για το τηλεοπτικό σήμα είναι η ίδια, καθώς σε αυτή συνδέεται η κεραία της τηλεόρασης. Στην είσοδο του ραδιοφωνικού σήματος συνδέεται η εσωτερική κεραία που περιέχεται στο πακέτο. Επίσης, η συγκεκριμένη κάρτα διαθέτει μία είσοδο στην οποία τοποθετείται ένας δέκτης υπέρυθρων για την επικοινωνία της κάρτας με το remote control που διαθέτει. Τέλος, υπάρχει μία είσοδος ήχου, στην οποία συνδέονται εξωτερικές πηγές, καθώς και μία έξοδος, με την οποία επιτυγχάνεται σύνδεση του tuner με την κάρτα ήχου. Μόλις ολοκληρωθούν οι απαραίτητες συνδεσμολογίες, είμαστε έτοιμοι για τη λειτουργία της κάρτας.

ΔΟΥΛΕΥΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΚΑΡΤΑ

Κατά την εκκίνηση των Windows το λειτουργικό αναγνωρίζει την καινούρια κάρτα ως PCI Multimedia Video Device και μας ζητά να εγκαταστήσουμε τον driver. Αφού τοποθετήσουμε το CD με τους drivers, δίνουμε το path στο οποίο βρίσκονται αυτοί. Τα Windows αναγνωρίζουν την ύπαρξη των οδηγών και πατώντας OK ολοκληρώνεται η εγκατάσταση. Τώρα πια μένει να γίνει εγκατάσταση του software για τον έλεγχο των λειτουργιών της κάρτας. Το software διαφέρει από κατασκευαστή σε κατασκευαστή, αλλά γενικά οι λειτουργίες είναι οι ίδιες και ο χρήστης δεν θα δυσκολευτεί να προσαρμοστεί.

Τρέχοντας το setup από το CD με τους drivers ξεκινά η εγκατάσταση του software. Αρχικά διαλέγουμε το path όπου θα γίνει η εγκατάσταση και στη συνέχεια γίνονται οι απαραίτητες επιλογές. Για τη συγκεκριμένη κάρτα έχουμε τη δυνατότητα να διαλέξουμε το TV Standard, το οποίο για την Ελλάδα είναι το PAL BG. Καθώς η κάρτα διαθέτει Radio Tuner, τσεκάρουμε την αντίστοιχη επιλογή και το ενεργοποιούμε. Μόλις ολοκληρωθεί η εγκατάσταση, είναι απαραίτητο να γίνει επανεκκίνηση, ώστε τα Windows να θέσουν σε λειτουργία το καινούριο hardware.



Είμαστε έτοιμοι πια να χρησιμοποιήσουμε το PC μας για να δούμε τηλεόραση και να ακούσουμε ράδιο. Υπάρχουν δύο ξεχωριστά προγράμματα για τη λειτουργία του TV Tuner και του Radio Tuner. Ανοίγοντας το Radio Tuner, συναντάμε ένα ψηφιακό panel, παρόμοιο με αυτά που συναντάμε στα ραδιοκασετόφωνα αυτοκινήτου. Από εδώ μπορούμε να επιλέξουμε χειροκίνητα τους σταθμούς και να τους αποθηκεύσουμε στη μνήμη, ώστε με το πάτημα ενός πλήκτρου να ανακαλούμε τον αγαπημένο σταθμό μας ανά πάσα στιγμή.

Κάποιες κάρτες έχουν δυνατότητα για παρουσίαση teletext, κάτι αρκετά χρήσιμο για πολλούς, αφού το teletext προσφέρει άμεση πληροφόρηση για όλα τα τρέχοντα γεγονότα. Καθώς πολλά ελληνικά κανάλια προσφέρουν αυτή την υπηρεσία, καλό είναι το tuner να την υποστηρίζει. Είναι σχεδόν σίγουρο ότι ο χρήστης θα την αγαπήσει.

Στον τομέα του TV-Tuner, πρέπει να αναφέρουμε την πληθώρα επιλογών που διαθέτει το πρόγραμμα. Εκτός από τη δυνατότητα εύρεσης και αποθήκευσης καναλιών, που είναι κάτι απολύτως φυσικό να υπάρχει, περιλαμβάνεται δυνατότητα για εγγραφή video και ήχου, καθώς και μια επιλογή για αλλαγή της πηγής της εικόνας. Καθώς η κάρτα διαθέτει και δεύτερη είσοδο video, την composite, μπορούμε να συνδέσουμε σε αυτή μια εξωτερική κάμερα ή κάποιο VCR και να γράψουμε video. Επίσης, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε την κάρτα για να κάνουμε video conferencing, χρησιμοποιώντας τη συνδεδεμένη κάμερα. Τέλος, υπάρχει δυνατότητα για ταυτόχρονη εμφάνιση έως 100 παραθύρων, με ξεχωριστό κανάλι το καθένα. Ωστόσο, η λειτουργία αυτή δεν είναι τελειοποιημένη, καθώς τα παράθυρα εμφανίζουν τα frames διαδοχικά, χωρίς να είναι δυνατόν να δείχνουν όλα real time video.

Κάποιες κάρτες έχουν δυνατότητα για παρουσίαση teletext, κάτι αρκετά χρήσιμο για πολλούς, αφού το teletext προσφέρει άμεση πληροφόρηση για όλα τα τρέχοντα γεγονότα. Καθώς πολλά ελληνικά κανάλια προσφέρουν αυτή την υπηρεσία, καλό είναι το tuner να την υποστηρίζει. Είναι σχεδόν σίγουρο ότι ο χρήστης θα την αγαπήσει.

Γενικά η όλη διαδικασία είναι αρκετά απλή. Με λίγη προσοχή και εφόσον ακολουθηθούν τα βήματα κατά γράμμα, δύσκολα θα προκληθεί πρόβλημα. Ωστόσο, καθώς τα σύγχρονα PCs αποτελούνται από διαφορετικά περιφερειακά, πάντα υπάρχει πιθανότητα ασυμβατότητας, ειδικά σε παλαιότερους υπολογιστές.

Το TV-Tuner της δοκιμής μας πρόσφερε η TOP Systems, (Κολοκοτρώνη & Γκίνη 6, τηλ.: 6858689), η δε τιμή του είναι 28.000 δρχ. συμπεριλαμβανομένου του ΦΠΑ.

PC

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ TV TUNER



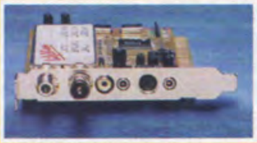
1 Κάπως έτσι είναι το πίσω μέρος όλων των υπολογιστών. Πριν να ανοίξουμε το κουτί, όλα τα καλώδια πρέπει να αποσυνδεθούν.



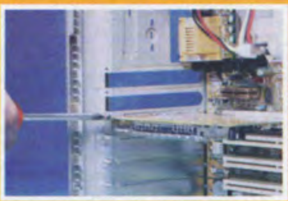
2 Αυτές οι λευκές θύρες είναι οι PCI που διαθέτει ένας υπολογιστής. Μία ελεύθερη φτάνει για να γίνει η εγκατάσταση.



3 Για να τοποθετήσουμε το tuner πρέπει να αφαιρέσουμε τη λάμα που καλύπτει το πίσω μέρος της ελεύθερης PCI θύρας. Απλώς ξεβιδώνουμε τη βίδα και αφαιρούμε τη λάμα.



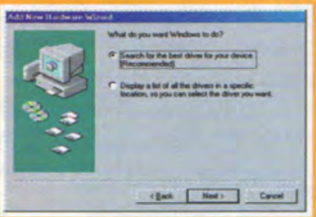
4 Είμαστε έτοιμοι να εγκαταστήσουμε την κάρτα. Ωστόσο, πρέπει να ξέρουμε τις υποδοχές που διαθέτει στο πίσω μέρος για να συνδέσουμε τα απαραίτητα καλώδια. Εδώ βλέπουμε με τη σειρά: είσοδο κεραίας ραδιοφώνου, είσοδο κεραίας τηλεόρασης, είσοδο video composite, line-In, είσοδο δέκτη υπέρυθρων για το remote control και, τέλος, την έξοδο ήχου για σύνδεση με την κάρτα ήχου.



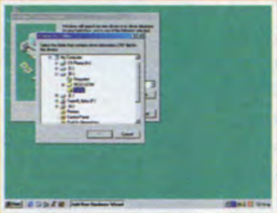
5 Τοποθετούμε την κάρτα στην ελεύθερη PCI θύρα και τη βιδώνουμε, ώστε να μη μετακινείται. Κλείνουμε το κουτί και ξεκινάμε τα Windows.



6 Τα Windows αναγνωρίζουν την καινούρια PCI κάρτα που εγκαταστήσαμε. Καθώς το λειτουργικό δεν διαθέτει τον απαραίτητο driver, εγκαθιστά τη συσκευή ως PCI multimedia video device...



7 ...ζητώντας από εμάς να δώσουμε το σωστό path στο οποίο βρίσκονται οι drivers...



8 ...το οποίο και πράττουμε. Συνήθως, οι drivers βρίσκονται σε ένα CD που διατίθεται με το πακέτο, οπότε σε αυτό ψάχνουμε. Μπορούμε να παραλείψουμε το συγκεκριμένο στάδιο και να εγκαταστήσουμε τους drivers στη συνέχεια, μαζί με τα προγράμματα.



9 Τα Windows αναγνώρισαν τους drivers της κάρτας και είναι έτοιμα να ολοκληρώσουν την εγκατάσταση. Ενα πάτημα του OK αρκεί.



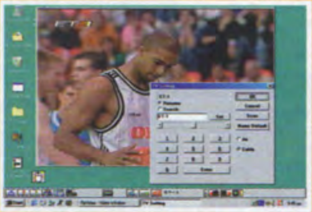
10 Ξεκινώντας την εγκατάσταση του software, δίνουμε το folder στο οποίο θα εγκατασταθεί το πρόγραμμα...



11 ...και συνεχίζουμε κάνοντας τις απαραίτητες ρυθμίσεις για το TV standard. Δεν πρέπει να ξεχάσουμε να τσεκάρουμε την επιλογή για το radio tuner, εφόσον η κάρτα διαθέτει τέτοιο.



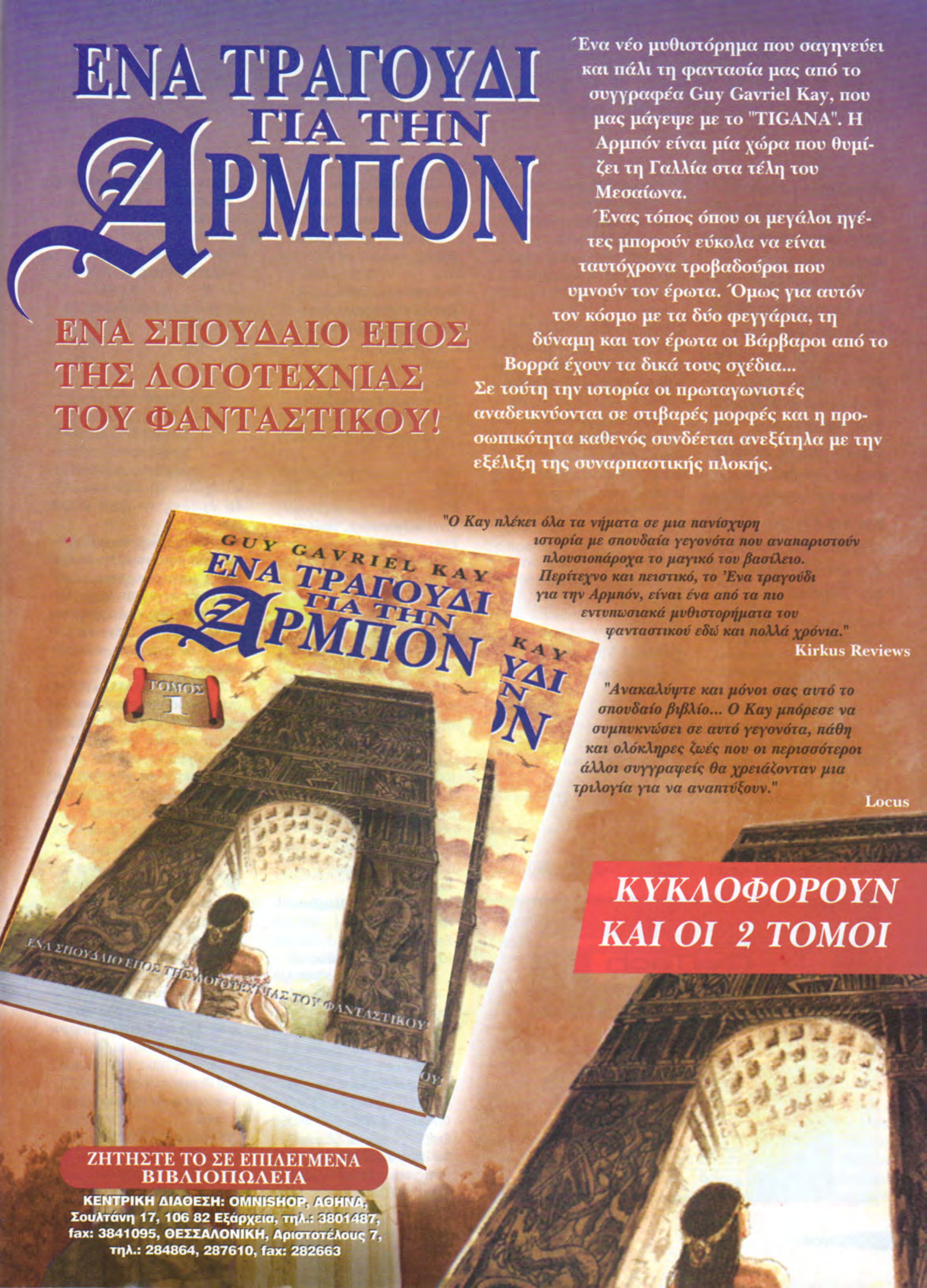
12 Το radio tuner θυμίζει πολύ ραδιοκασετόφωνο αυτοκινήτου. Το παράθυρο που καταλαμβάνει είναι μικρό, αλλά οι ρυθμίσεις πολλές.



13 Παρακολουθούμε τηλεόραση στο desktop, ενώ συγχρόνως τελειοποιούμε την εικόνα μέσα από τον driver.



14 Εδώ βλέπουμε τη δυνατότητα παράλληλης απεικόνισης περισσότερων του ενός καναλιών. Πατώντας μία οθόνη από τις εμφανιζόμενες μπορούμε να παρακολουθήσουμε το πρόγραμμα που παίζεται σε αυτή.


ΕΝΑ ΤΡΑΓΟΥΔΙ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΡΜΠΟΝ
ΕΝΑ ΣΠΟΥΔΑΙΟ ΕΠΟΣ ΤΗΣ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑΣ ΤΟΥ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΥ!
Ένα νέο μυθιστόρημα που σαγηνεύει και πάλι τη φαντασία μας από το συγγραφέα Guy Gavriel Kay, που μας μάγεψε με το "TIGANA". Η Αρμπόν είναι μία χώρα που θυμίζει τη Γαλλία στα τέλη του Μεσαίωνα.
Ένας τόπος όπου οι μεγάλοι ηγέτες μπορούν εύκολα να είναι ταυτόχρονα τροβαδούροι που υμνούν τον έρωτα. Όμως για αυτόν τον κόσμο με τα δύο φεγγάρια, τη δύναμη και τον έρωτα οι Βάρβαροι από το Βορρά έχουν τα δικά τους σχέδια...
Σε τούτη την ιστορία οι πρωταγωνιστές αναδεικνύονται σε στιβαρές μορφές και η προσωπικότητα καθενός συνδέεται ανεξίτηλα με την εξέλιξη της συναρπαστικής πλοκής.
GUY GAVRIEL KAY
ΕΝΑ ΤΡΑΓΟΥΔΙ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΡΜΠΟΝ
ΤΟΜΟΣ 1
ΕΝΑ ΣΠΟΥΔΑΙΟ ΕΠΟΣ ΤΗΣ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑΣ ΤΟΥ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΥ!
"Ο Kay πλέκει όλα τα νήματα σε μια πανίσχυρη ιστορία με σπουδαία γεγονότα που αναπαριστούν πλουσιοπάροχα το μαγικό του βασίλειο. Περίτεχνο και πειστικό, το Ένα τραγούδι για την Αρμπόν, είναι ένα από τα πιο εντυπωσιακά μυθιστορήματα του φανταστικού εδώ και πολλά χρόνια."
Kirkus Reviews
"Ανακαλύψτε και μόνοι σας αυτό το σπουδαίο βιβλίο... Ο Kay μπόρεσε να συμπυκνώσει σε αυτό γεγονότα, πάθη και ολόκληρες ζωές που οι περισσότεροι άλλοι συγγραφείς θα χρειάζονταν μια τριλογία για να αναπτύξουν."
Locus
ΚΥΚΛΟΦΟΡΟΥΝ ΚΑΙ ΟΙ 2 ΤΟΜΟΙ
ΖΗΤΗΣΤΕ ΤΟ ΣΕ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΑ ΒΙΒΛΙΟΠΩΛΕΙΑ
ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: OMNISHOP, ΑΘΗΝΑ, Σουλτάνη 17, 106 82 Εξάρχεια, τηλ.: 3801487, fax: 3841095, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, Αριστοτέλους 7, τηλ.: 284864, 287610, fax: 282663

Ασχολάστε με τον προγραμματισμό και κολλήσατε κάπου; Εχετε απορίες για τα "απόκρυφα" του υπολογιστή σας; Θέλετε να διεισδύσετε στα μυστικά του συστήματος και δεν ξέρετε πώς; Μην πανικοβάλλεστε. Εμείς είμαστε εδώ. Στείλτε μας τις απορίες σας με την ένδειξη "How to" στη διεύθυνση του περιοδικού. Να είστε σίγουροι πως θα κάνουμε ό,τι είναι δυνατό για να σας βοηθήσουμε.

του Θεόδωρου Αργιαδίτη
cyclon@compulink.gr

TURBO PASCAL & BMP

Συνεχίζουμε σε αυτό το τεύχος το πρόγραμμα που εμφανίζει αρχεία BMP στην οθόνη, το οποίο, λόγω έλλειψης χώρου, δεν προλάβαμε να ολοκληρώσουμε τον προηγούμενο μήνα.

```
Begin
BGIPath := 'c:\bp\bgi'; {Εξ ορισμού
   διαδρομή για τα αρχεία .BGI.
   Μπορεί να επανακαθοριστεί με την
   παράμετρο που ακολουθεί την
   ένδειξη /B}
ArgsUsed := 0;
{Ελεγχος για την παράμετρο /B}
If (ParamCount > 0) Then
Begin
TestArg := ParamStr(1);
If ((Length(TestArg) >= 2) And
   (TestArg[1] = '/') And
(UpCase(TestArg[2]) = 'B')) Then
Begin
BGIPath := Copy(TestArg, 3,
   Length(TestArg) - 2);
ArgsUsed := 1;
End;
End;
If (ParamCount - ArgsUsed <> 1)
   Then
Begin
WriteLn('Η σωστή μορφή εντολής
   είναι bmp2tpg [/BBGIPath] αρχείο
   BMP');
Halt(5);
End;
FileName := ParamStr(ArgsUsed + 1);
Assign(F, FileName);
{$I-}
Reset(F, 1);
{$I+}
Status := IOResult;
If (Status <> 0) Then
Begin
WriteLn('Το αρχείο ', FileName, ' δεν
   υπάρχει');
Halt(1);
End;
Status := ReadBMPHeader(F, Head);
Case (Status) Of
CorruptedOrNotBMP: Begin
WriteLn('Το αρχείο ', FileName, ' δεν
   ακολουθεί το πρότυπο BMP');
Halt(2);
End;
TooManyColors: Begin
WriteLn('Το πρόγραμμα αυτό
   υποστηρίζει μόνο μέχρι 16
   χρώματα');
Halt(2);
End;
UnknownCompression: Begin
WriteLn('Το αρχείο ', FileName, '
   έχει συμπιεστεί με άγνωστη
   μέθοδο');
Halt(3);
End;
Else
PrintBMPHeaderInfo(Head);
End;
{Ελεγχος για ύπαρξη κατάλληλης
   κάρτας οθόνης}
GrDriver := Detect;
DetectGraph(GrDriver, GrMode);
If ((GrDriver <> EGA) And
   (GrDriver <> EGA64) And
   (GrDriver <>VGA))
Then
Begin
WriteLn('Για την εκτέλεση του
   προγράμματος απαιτείται κάρτα
   EGA ή VGA');
Halt(4);
End;
InitGraph(GrDriver, GrMode,
   BGIPath);
Status := GraphResult;
If (Status <> OK) Then
 Begin
 WriteLn[GraphErrorMsg(Status)];
 Halt(6);
 End;
 {Ορισμός της κατάλληλης
   κατάστασης για την οθόνη,
   ανάλογα με την κάρτα}
 Case (GrDriver) Of
 EGA:
 GrMode := EGAHi;
 EGA64:
 GrMode := EGA64Lo;
 VGA:
 GrMode := VGAHi;
 End;
 SetGraphMode (GrMode);
 {Ανάγνωση παλέτας}
 ExtractBMPPalette (F, Head, Palette);
{Κατασκευή του πίνακα απεικόνισης
   χρωμάτων}
BuildColorIndex (Palette,
   CustomColorMap);
DisplayBMPFile (F, Head,
   CustomColorMap, MaxX, MaxY);
Close(F);
{Αναμονή για πάτημα πλήκτρου}
C := ReadKey;
CloseGraph;
End.
```



ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΗ QBASIC

Αγαπητό "PC Master", Προσπερνώ τα δεδομένα κολακευτικά σχόλια και σου υποβάλλω αμέσως τα ερωτήματά μου.

1) Θα ήθελα να μου γράψεις μία ρουτίνα ώστε σε οριζόντιο μενού να χρησιμοποιώ τα cursor keys και να φωτίζεται η ανάλογη επιλογή και με το πάτημα του Enter να καλείται το ανάλογο υποπρόγραμμα.

2) Πώς μπορώ να σώσω τις τιμές μεταβλητών κ.ά. σε ένα αρχείο, έτσι ώστε την επόμενη φορά που θα ξεκινήσει το πρόγραμμα να ισχύουν;

3) Ποια είναι η χρήση του αρχείου DOS4/GW που συναντάμε σε πολλά games;

Παύλος Γιανουλάκος

✔ Αγαπητέ Παύλο,
Οι απαντήσεις στα ερωτήματά σου έχουν ως εξής:

1) Στο πρόγραμμα που ακολουθεί φαίνεται ο τρόπος δημιουργίας οριζόντιας μπάρας μενού, όπου μετακινούμαστε ανάμεσα στις επιλογές με τα πλήκτρα δρομέα (βελάκια) και επιλέγουμε με το Enter. Το πρόγραμμα περιέχει και τα απαραίτητα σχόλια.

```
REM Πίνακας στον οποίο
   καταχωρίζουμε τις επιλογές στο
   μενού
DIM Choices(4) AS STRING * 11
Choices$(1) = "Αρχείο"
Choices$(2) = "Επεξεργασία"
Choices$(3) = "Βοήθεια"
```

```
Choices$(4) = "Εξοδος"
REM Εμφάνιση των επιλογών
CLS
FOR I = 1 TO 4
LOCATE 1, 1 + (I - 1) * 12
IF I = 1 THEN COLOR 0, 7 ELSE
   COLOR 7, 0
PRINT Choices$(I);
COLOR 7, 0
PRINT " "
NEXT I

Selected = 0: Selection = 1
REM Ορισμός πλήκτρων για κίνηση
   αριστερά και δεξιά
ON KEY(12) GOSUB Left
ON KEY(13) GOSUB Right
KEY(12) ON
KEY(13) ON

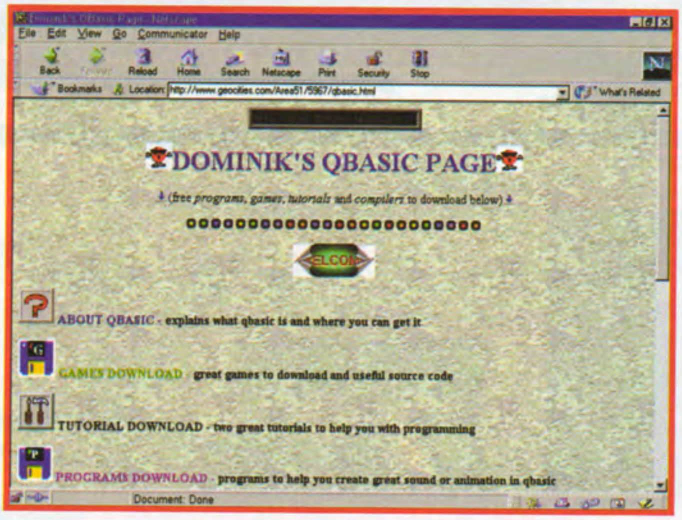
REM αναμονή για επιλογή
WaitSelection:
REM Ανάγνωση χαρακτήρα από το
   πληκτρολόγιο
PEM και έλεγχος αν είναι ο
   χαρακτήρας που αντιστοιχεί στο
   πλήκτρο ENTER
A$ = INKEY$
IF A$ = CHR$(13) THEN
' Πατήθηκε ENTER
Selected = 1
END IF
REM Ανακύκλωση έως ότου πατηθεί
   ENTER
IF Selected = 0 THEN GOTO
   WaitSelection

REM Εκτέλεση του επιλεγέντος
   προγράμματος
SELECT CASE Selection
CASE 1
' Εντολές για την επιλογή Αρχείο
LOCATE 10, 1: PRINT 1
CASE 2
' Εντολές για την επιλογή
   Επεξεργασία
LOCATE 10, 1: PRINT 2
CASE 3
' Εντολές για την επιλογή Εισαγωγή
LOCATE 10, 1: PRINT 3
CASE 4
END
END SELECT
END

Left:
' Πατήθηκε το πλήκτρο για
   μετακίνηση αριστερά
'Τύπωμα της τρέχουσας επιλογής, με
   κανονικά χρώματα,
' ώστε να μην είναι τονισμένη.
LOCATE 1, 1 + (Selection - 1) * 12
COLOR 7, 0: PRINT
   Choices$(Selection)
' Υπολογισμός της νέας "τρέχουσας
   επιλογής". Αν είμαστε ήδη στην
   πρώτη από 'αριστερά, τότε'
   μετακινούμαστε στη δεξιότερη,
   αλλιώς μετακινούμαστε στην
   'αμέσως αριστερότερη.
IF (Selection = 1) THEN
Selection = 4
ELSE
Selection = Selection - 1
END IF
' Τύπωμα της νέας "τρέχουσας
   επιλογής" με αντίστροφα
   χρώματα, ώστε να είναι
   'τονισμένη.
LOCATE 1, 1 + (Selection - 1) * 12
COLOR 0, 7: PRINT
   Choices$(Selection)
COLOR 7, 0
RETURN

Right:
' Μετακίνηση δεξιά. Ισχύουν τα
   αντίστοιχα με τη μετακίνηση
   αριστερά.
LOCATE 1, 1 + (Selection - 1) * 12
COLOR 7, 0: PRINT
   Choices$(Selection)
IF (Selection = 4) THEN
Selection = 1
ELSE
Selection = Selection + 1
END IF
LOCATE 1, 1 + (Selection - 1) * 12
COLOR 0, 7: PRINT
   Choices$(Selection)
COLOR 7, 0
RETURN
```

2) Το πρόγραμμα που ακολουθεί δείχνει πώς μπορείς να αποθηκεύεις τις μεταβλητές ενός προγράμματος σε αρχείο, από όπου το πρόγραμμα θα τις διαβάσει στην επόμενη εκτέλεσή του. Κατά την ανάγνωση των μεταβλητών είναι δυνατό να μη βρεθεί το αρχείο. Το πρόγραμμα χειρίζεται αυτή την περίπτωση. Τέλος, στη λίστα περιέχονται επεξηγηματικά σχόλια που θα βοηθήσουν στην κατανόηση του προγράμματος.




```
CLS
' Ανάγνωση των μεταβλητών από το
   αρχείο
GOSUB LoadVars
' Εκτύπωση των τιμών
PRINT "IntVar =", IntVar
PRINT "StringVar$ = ", StringVar$
PRINT "IntVar2 = ", IntVar2
' Ανάθεση νέων τιμών από το χρήστη
INPUT "Intvar = ", IntVar
INPUT "StringVar$ = ", StringVar$
INPUT "IntVar2 = ", IntVar2
' Αποθήκευση των μεταβλητών
GOSUB SaveVars
END

LoadVars:
FileFound = 0
' Απόδοση αρχικών τιμών στις
   μεταβλητές, για την περίπτωση
   που δεν μπορεί να ανοιχτεί ή να
   διαβαστεί το αρχείο.
IntVar = 0: IntVar2 = 0: StringVar$ =
   ""
' Αν δεν βρεθεί το αρχείο, το
   πρόγραμμα θα συνεχίσει στην
   ετικέτα EndLoad.
ON ERROR GOTO EndLoad
OPEN "varfile" FOR INPUT AS <1
FileFound = 1
' Ανάγνωση των μεταβλητών από το
   αρχείο.
' Πρώτα διαβάζονται οι μεταβλητές
   τύπου συμβολοσειράς και μετά οι
   'ακέραιες/πραγματικές.
LINE INPUT #1, StringVar$
INPUT #1, IntVar, IntVar2
EndLoad:
' Καθαρισμός της ένδειξης
   σφάλματος, αν έχει συμβεί
   σφάλμα.
RESUME LoadEnd
LoadEnd:
' Αποκατάσταση του εξ ορισμού
   χειρισμού σφαλμάτων.
ON ERROR GOTO 0
' Κλείσιμο του αρχείου, αν είχε
   ανοιχτεί.
IF (FileFound = 1) THEN
CLOSE #1
END IF
RETURN

SaveVars:
' Αποθήκευση των μεταβλητών.
   Πρώτα αποθηκεύονται οι
   μεταβλητές τύπου συμβολοσειράς,
   μία σε κάθε γραμμή του αρχείου,
   ώστε να μη δημιουργεί πρόβλημα
   η ύπαρξη εισαγωγικών (") στις
   συμβολοσειρές. Στη συνέχεια
   αποθηκεύονται οι ακέραιες και
   πραγματικές μεταβλητές.
OPEN "VarFile" FOR OUTPUT AS #1
PRINT #1, StringVar$
WRITE #1, IntVar1, IntVar2
CLOSE #1
RETURN
```

3) Οπως έχουμε ξαναπεί και στο παρελθόν, το πρόγραμμα DOS4/GW δημιουργεί ένα περιβάλλον εκτέλεσης για προγράμματα που τρέχουν σε προστατευμένη

κατάσταση. Είναι χρήσιμο μόνο όταν το πρόγραμμα υπακούει σε συγκεκριμένα πρωτόκολλα.

ΑΠΟ BAS ΣΕ COM Ή EXE

Αγαπητό "PC Master", Είμαι κι εγώ ένας από τους φανατικούς αναγνώστες σου. Σε διαβάζω από τα χρόνια που έκανες τα πρώτα βήματά σου στο χώρο των περιοδικών για υπολογιστές, δηλαδή την περίοδο που έκανα και εγώ τα πρώτα μου βήματα στο χώρο των υπολογιστών. Ομολογώ ότι έχεις κάνει μεγάλη πρόοδο από τότε και πως κάθε χρόνο είσαι και καλύτερο.

Πήρα το θάρρος να σου γράψω, γιατί κάνω ένα πρόγραμμα σε BASIC, αλλά δεν ξέρω πώς να μετατρέψω τα αρχεία του από .BAS σε .COM, χωρίς όμως άλλο πρόγραμμα αλλά με μόνο μέσο την Basic. Αλλά αν αυτό δεν γίνεται, δεν θα με πείραζε να μου συστήσεις κάποιον compiler που να είναι εύκολος στη χρήση αλλά εξίσου αποτελεσματικός. Επίσης, πώς μπορώ να χρησιμοποιήσω εντολές DOS μέσα από την QBASIC; Κάνε ένα παράδειγμα (πατώντας "T" να κάνει Tree, πατώντας "D" να κάνει DIR/P).

Δημήτρης Σουρλιώτης

✔ Αγαπητέ Δημήτρη,

Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια και να είσαι σίγουρος ότι θα κάνουμε το παν για να συνεχίσουμε να βελτιωνόμαστε. Σχετικά τώρα με την ερώτησή σου, για να μετατρέψεις ένα πρόγραμμα Basic σε εκτελέσιμο, δηλαδή της μορφής exe ή com, θα χρειαστείς οπωσδήποτε έναν μεταγλωττιστή Basic. Οι πιο δημοφιλείς μεταγλωττιστές Basic για περιβάλλον DOS είναι η Quick Basic και η Turbo Basic, ενώ για περιβάλλον Windows υπάρχει και η Visual Basic.

Σχετικά με τις εντολές του DOS μέσα από την QBASIC παρακολούθησε το ακόλουθο listing.

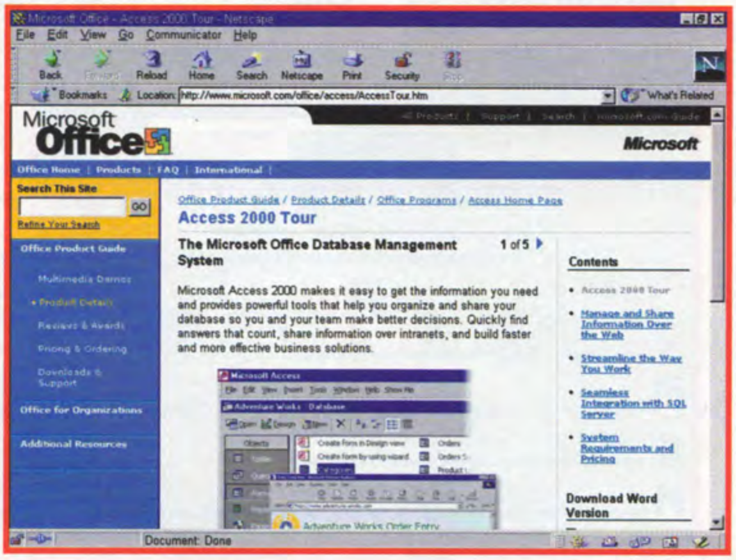
```
CLS
PRINT "T = Tree, D = Dir"
WaitKey:
A$ = INKEY$
IF ((A$ = "T") OR (A$ = "t")) THEN
SHELL ("Tree")
ELSE
IF ((A$ = "D") OR (A$ = "d")) THEN
SHELL ("DIR /P")
ELSE
GOTO WaitKey
END IF
END IF
```

Οπως παρατήρησες, η μαγική εντολή είναι η SHELL, της οποίας οι παράμετροι είναι οι εντολές του command prompt του DOS.

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΜΕ ΤΗΝ ACCESS

Αγαπητό "PC Master", Συγχαρητήρια για τη φοβερή ύλη σου. Περιττό να σου πω ότι κάθε μήνα περιμένω με αγωνία να κυκλοφορήσει το τεύχος, το οποίο κυριολεκτικά ξεκοκαλίζω μια και δεν υπάρχει σελίδα που να μην έχει ένα θέμα από πάρα πολύ ως τουλάχιστον αρκετά ενδιαφέρον. Ας προχωρήσω όμως και εγώ με την απορία μου που κοντεύει να με τρελάνει. Ασχολούμαι αρκετό καιρό με την MS ACCESS και μπορώ να πω ότι έχω κατασκευάσει αρκετά χρήσιμα προγράμματα, όπως έναν διευθυνσιογράφο και ένα εορτολόγιο. Τελευταία ετοιμάζω ένα πρόγραμμα ταμείου και όλα πάνε πολύ καλά, αλλά έχω ένα σημαντικό πρόβλημα. Σε μια φόρμα όπου εμφανίζω τα συγκεντρωτικά πιστωτικά και χρεωστικά υπόλοιπα έχω και ένα control που προκύπτει από την αφαίρεση των δύο παραπάνω και φυσικά εννοείται ότι είναι το τελικό υπόλοιπο. Τι γίνεται λοιπόν με αυτό; Αλλες φορές είναι το σωστό νούμερο και άλλες φορές το κενό. Η δεύτερη περίπτωση παρουσιάζεται -από όσα παρατήρησα- όταν το χρεωστικό ή το πιστωτικό υπόλοιπο είναι και αυτό κενό. Τι συμβαίνει και πώς μπορώ να λύσω το πρόβλημα;

Τσαγκαράκης Νίκος



✔ Αγαπητέ Νίκο,

Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Το πρόβλημα που αντιμετωπίζεις με την MS Access οφείλεται σε αυτό που λέγεται NULL VALUE, δηλαδή κενή τιμή. Στην περίπτωση της Access, αν δεν οριστεί η αρχική τιμή τότε το οποιοδήποτε μορφής πεδίο, -αν δεν γίνει εισαγωγή δεδομένων σε αυτό- διατηρεί την τιμή NULL. Η τιμή αυτή όμως δεν είναι άμεσα συγκρίσιμη και φυσικά δεν μπορεί να λάβει μέρος σε απλό υπολογισμό. Αναφέρω τη λέξη "υπολογισμό" γιατί σε πιο σύνθετες μορφές μαθηματικών, όπου ισχύουν άλλες συνθήκες, είναι απόλυτα λογικό το " NULL + απόλυτη τιμή = NULL ". Στην περίπτωση λοιπόν που αναφέρεις συμβαίνει ο παραπάνω υπολογισμός, δηλαδή XREWSTIKO - PISTWTIKO = NULL σημαίνει ότι XREWSTIKO ή PISTWTIKO = NULL. Φαινομενικά είναι κάτι το αξεπέραστο, αλλά αν δεν μπορούσε να γίνει αυτός ο απλός υπολογισμός, τότε η Access και πολλές άλλες βάσεις δεδομένων θα ήταν άχρηστες για τις καθημερινές, απλές δουλειές. Εδώ έρχεται λοιπόν να δώσει τη λύση μια function που λέγεται NULL TO ZERO (nz) και συντάσσεται nz (όνομα_πεδίου). Στην περίπτωση που αναφέρεις θα πρέπει να γράψεις nz(XREWSTIKO) - nz(PISTWTIKO). Πρέπει όμως σχετικά με την nz να λάβεις υπόψη σου δύο πράγματα:

1. Οι αθροιστικές συναρτήσεις, όπως Total και Count, δεν λαμβάνουν υπόψη τους τα πεδία που είναι null.

2. Στα πεδία που είναι strings, όπως Text, Memo, Hyperlink, υπάρχουν δύο τύποι κενού πεδίου, το NULL και το Zero-length string. Στη μία περίπτωση με το NULL η Access απλώς δεν γνωρίζει το περιεχόμενο και στη δεύτερη γνωρίζει ό,τι περιεχόμενο είναι κενό. Αν θέλουμε να βάλουμε αρχική τιμή στη δεύτερη περίπτωση αποφεύγοντας το NULL, θα πρέπει στα properties του πίνακα και στο πεδίο που μας ενδιαφέρει να θέσουμε AllowZeroLength=Yes και ως αρχική τιμή το "".

PC

INTERNET! Τώρα Επιλέξτε Εσείς

Επιλέξτε τώρα το πακέτο συνδρομής που σας ταιριάζει και απολαύστε την πλοήγησή σας στο Internet. Η σύνδεσή σας γίνεται εύκολα και γρήγορα από το σπίτι ή το γραφείο.



ΤΑΧΥΤΗΤΕΣ ΕΩΣ 33.600 bps ΣΤΙΣ ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ ΤΙΜΕΣ ΤΗΣ ΑΓΟΡΑΣ!

Αποκτήστε άμεση πρόσβαση στο Διαδίκτυο με σύνδεση Dynamic PPP. Περιλαμβάνει το Power CD-ROM με όλες τις ρυθμίσεις και αυτόματη εγκατάσταση των απαραίτητων εφαρμογών!

3ΜΗΝΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ	**15.000 δρχ.**
6ΜΗΝΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ	**28.000 δρχ.**
12ΜΗΝΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ	**54.000 δρχ.**

Οι τιμές δεν περιλαμβάνουν ΦΠΑ 18%.



ΚΟΡΥΦΑΙΕΣ ΤΑΧΥΤΗΤΕΣ ΕΩΣ 57.600 bps! ΥΨΗΛΑ STANDARDS ΣΥΝΔΕΣΗΣ!

Το νέο, πρωτοποριακό πακέτο της CompuLink "Super Pack", σας προσφέρει την ταχύτερη και πλέον αξιόπιστη πρόσβαση στο Internet! Περιλαμβάνει το Super CD-ROM, το οποίο εγκαθιστά αυτόματα όλα τα αναγκαία προγράμματα και ρυθμίζει τις παραμέτρους της σύνδεσής σας

3ΜΗΝΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ	**24.000 δρχ.**
6ΜΗΝΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ	**45.000 δρχ.**
12ΜΗΝΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ	**86.000 δρχ.**

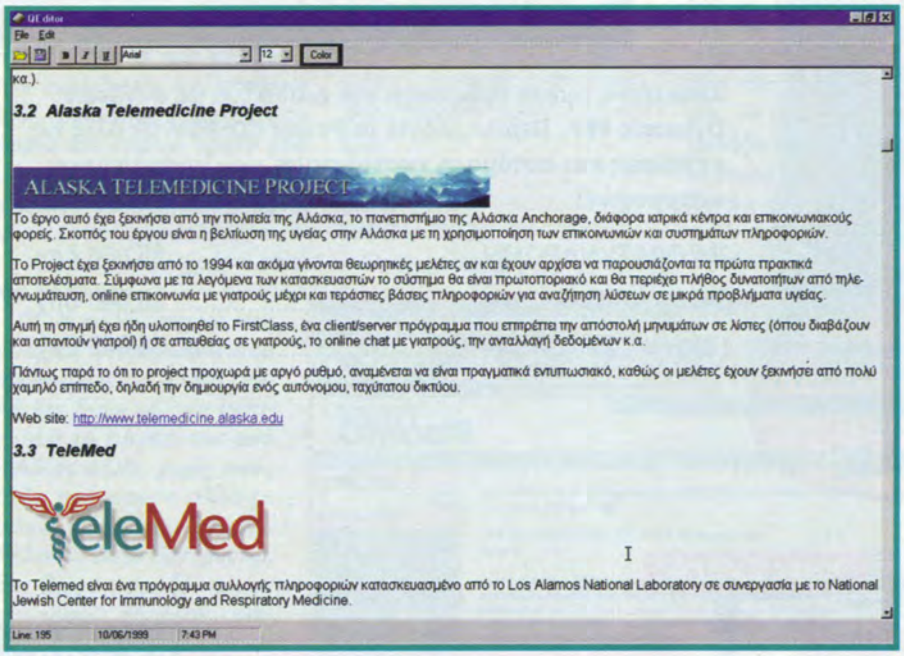
ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕΣΩ ΕΠΑΚ: 0965-49999

COMPULINK NETWORK

Πληροφορίες: τηλ.: 9249761-8, e-mail: info@compulink.gr

Κεντρική διάθεση: Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, τηλ.: 3801487, και σε επιλεγμένα καταστήματα.

VISUAL BASIC
Φτιάξτε το δικό σας επεξεργαστή κειμένου



Αυτό το μήνα θα προχωρήσουμε φτιάχνοντας έναν επεξεργαστή κειμένου. Μάλιστα, η Visual Basic μας δίνει όλα τα απαραίτητα εργαλεία για να κάνουμε το Word... να τρέμει! Ας ξεκινήσουμε λοιπόν.

Του Δημήτρη Γιαννίτσαρου
dimgian@hotmail.com

Το control που θα αναλάβει το βάρος είναι το Rich TextBox Control. Το Rich Textbox είναι ένα control που μας δίνει τη δυνατότητα να χρησιμοποιούμε πολλά είδη γραμματοσειρών αλλά να δείχνουμε και γραφικά. Επίσης μπορεί να διαχειρίζεται αρχεία οποιουδήποτε μεγέθους και, τέλος, επιτρέπει να σώζονται ή να φορτώνονται αρχεία. Τα formats που υποστηρίζει είναι plain text (δεν μας ενδιαφέρει εδώ) και RTF ή Rich Text Format. Τα RTF είναι αρχεία που υποστηρίζονται από πολλούς επεξεργαστές κειμένου, γεγονός που δίνει τη δυνατότητα να φορτώσουμε αρχεία που έχουν γραφτεί με άλλους επεξεργαστές (αλλά και αυτά που γράφουμε μπορούν να διαβαστούν από άλλους επεξεργαστές).

Ετσι αφού ξεκινήσουμε ένα νέο Project με το όνομα Editor, επιλέγουμε Project/Components και διαλέγουμε το Microsoft Rich Textbox Control (Richtx32.ocx). Επίσης θα χρειαστούμε το Microsoft Common Dialog καθώς και τα Windows Common Controls. Ονομάζουμε τη φόρμα μας frmMain και τοποθετούμε σε αυτήν ένα Rich Textbox με όνομα rtfBox, το οποίο απλώνουμε ώστε να πιάνει αρκετό χώρο. Δεν χρειάζεται να δώσουμε ακριβείς διαστάσεις, αφού, γράφοντας αργότερα τον κατάλληλο χειριστή, το μέγεθος του RTF θα αλλάζει ανάλογα με το μέγεθος της φόρμας. Ομως πατάμε πάνω του δεξί κλικ/Properties/Appearance και επιλέγουμε Scrollbars 2-rtfVertical, ώστε να έχουμε μόνο κάθετες μπάρες και όχι οριζόντιες. Αν τρέξουμε την εφαρμογή μας σε αυτή τη φάση, θα δούμε ότι ήδη μπορούμε να γράψουμε και να σβήσουμε. Το επόμενο που χρειαζόμαστε είναι ένα μενού όπου θα υπάρχουν εντολές για να φορτώσουμε και να σώσουμε αρχεία.

Για το λόγο αυτό πατάμε Ctrl+E, ώστε να ξεκινήσουμε τον menu editor. Θα χρειαστούμε πέντε επιλογές, τις New, Open, Save, Save As, Exit, τις οποίες θα βάλουμε κάτω από το μενού File. Ετσι, το σχήμα του μενού είναι το εξής:

```
File (mnuFile)
--New (mnuFileNew)
--Open (mnuFileOpen)
--Save (mnuFileSave)
--Saveas (mnuFileSaveas)
--Exit (mnuFileExit)
```

Προτού συνεχίσουμε, είναι απαραίτητο να ορίσουμε δύο μεταβλητές, η πρώτη εκ των οποίων θα κρατά το όνομα του αρχείου που σώσαμε, ενώ η δεύτερη το όνομα του αρχείου που φορτώσαμε τελευταίο. Ετσι, βάζουμε στο Declarations τα:

```
Dim fname As String
Dim lname As String
```

Επίσης πρέπει να τοποθετήσουμε στη φόρμα μας ένα Common Dialog με όνομα dlgGP. Αφού το τοποθετήσουμε, κάνουμε δεξί κλικ/Properties και στο πεδίο Filter βάζουμε "Rich Text Format|*.rtf", ώστε να ανοίγουμε μόνο αρχεία RTF. Τώρα μπορούμε να γράψουμε τους πρώτους χειριστές μας, δηλαδή τους Form_load, mnuFileOpen_onclick και mnuFileSave/Saveas_onclick:

```
Private Sub Form_Load()
  fname = ""
  lname = ""
  dlgGP.InitDir = "C:\"
End Sub

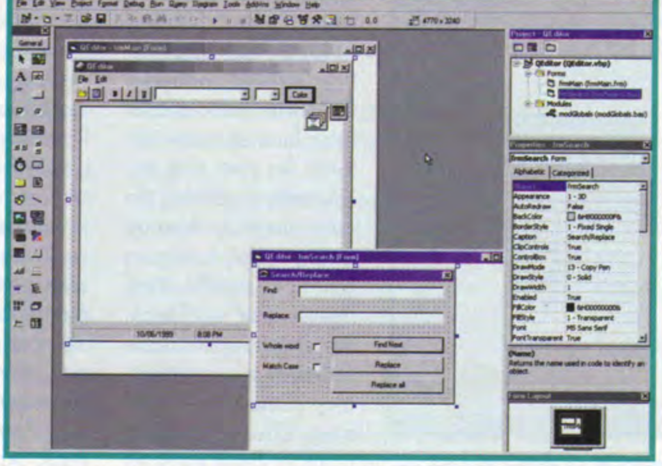
Private Sub mnuFileOpen_click()
  If MsgBox("Do you want to save?", vbYesNo,
   "Before loading...") = vbYes Then
    mnuFileSave_click
  End If
  If lname = "" Then
```

```
      dlgGP.InitDir = "c:\"
    Else
      tmp = Split(lname, "\")
      tmpdir = tmp(0) & "\"
      For i = 1 To UBound(tmp) - 1
        tmpdir = tmpdir & tmp(i) & "\"
      Next
      dlgGP.InitDir = tmpdir
    End If
    dlgGP.DialogTitle = "Load File"
    dlgGP.ShowOpen
    lname = dlgGP.FileName
    rtfBox.LoadFile (dlgGP.FileName)
End Sub

Private Sub mnuFileSave_click()
  If fname = "" Then
    mnuFileSaveas_click
    Exit Sub
  End If
  rtfBox.SaveFile (fname)
End Sub

Private Sub mnuFileSaveas_click()
  If fname <> "" Then
    tmp = Split(fname, "\")
    tmpdir = tmp(0) & "\"
    For i = 1 To UBound(tmp) - 1
      tmpdir = tmpdir & tmp(i) & "\"
    Next
    dlgGP.InitDir = tmpdir
  End If
  dlgGP.DialogTitle = "Save File"
  dlgGP.ShowSave
  fname = dlgGP.FileName
  rtfBox.SaveFile (fname)
End Sub
```

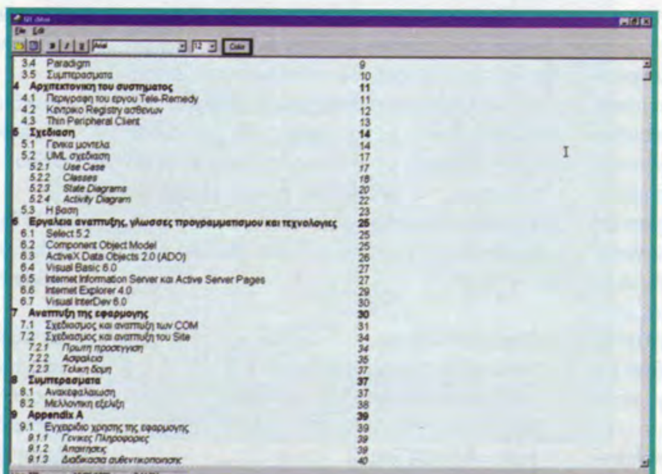
Στο Form_load απλά μηδενίζουμε τις δύο μεταβλητές μας, αλλά αργότερα θα προσθέσουμε κι άλλες εντολές. Στο mnuFileLoad κάνουμε τα εξής: Ρωτάμε με ένα msgbox μήπως ο χρήστης θέλει να σώσει προτού φορτώσει νέο αρχείο. Αν η απάντηση είναι καταφατική, τότε καλούμε τη mnuFileSave_click. Αν το lname είναι κενό, δηλαδή ανοίγουμε πρώτη φορά αρχείο, τότε το αρχικό Directory (InitDir) είναι το c:\, αλλιώς από το όνομα του τελευταίου αρχείου εξάγουμε το Directory και θέτουμε το InitDir ανάλογα. Ετσι, κάθε φορά που ανοίγουμε ένα αρχείο, βρισκόμαστε στο directory που ήμαστε την τελευταία φορά. Για να ανοίξουμε το αρχείο, χρησιμοποιούμε τη ρουτίνα dlgGP.ShowOpen και κατόπιν αποθηκεύουμε στο lname το όνομα του αρχείου που φορτώσαμε (dlgGP.FileName). Τέλος, χρησιμοποιούμε τη μέθοδο LoadFile του RTF για να ανοίξουμε το αρχείο μας. Αντίστοιχη είναι η ρουτίνα Saveas. Αν το fname δεν είναι κενό, εξάγουμε το directory και θέτουμε το InitDir. Αλλιώς δείχνουμε το Open/Save dialog, αποθηκεύουμε το όνομα του αρχείου και στο fname και σώζουμε το αρχείο μας χρησιμοποιώντας το rtfBox.SaveFile(). Ο χειριστής mnuFileSave κάνει το εξής: Αν το fname είναι κενό, σημαίνει ότι είναι η πρώτη φορά που γίνεται save, για αυτό καλεί τη mnuFileSaveas, ώστε να δώσουμε όνομα στο αρχείο, αλλιώς σώζει απευθείας το αρχείο με το ίδιο όνομα (που υπάρχει στο fname).



Η κεντρική φόρμα της εφαρμογής καθώς και η φόρμα αναζήτησης (υπάρχει στην έκδοση που θα βρείτε στο CD).

Ηδη λοιπόν μπορούμε να φορτώσουμε και να σώσουμε αρχεία. Ας δοκιμάσουμε να ανοίξουμε οποιοδήποτε RTF αρχείο, όσο μεγάλο ή μικρό κι αν είναι, με ή χωρίς εικόνες (αν δεν έχουμε, μπορούμε πάντα να σώσουμε κάποιο κείμενο από το Word ή το Wordpad σε μορφή RTF). Το επόμενο που χρειαζόμαστε είναι να μπορούμε να αλλάζουμε τη γραμματοσειρά, το μέγεθος και το χρώμα των γραμμάτων, καθώς και να βάζουμε Bold (έντονα), Italic (πλάγια) και Underline (υπογραμμισμένα). Για αυτό το σκοπό θα τοποθετήσουμε στη φόρμα μας μια Toolbar που θα ονομάσουμε tlbRTF. Προτού συνεχίσουμε, πρέπει να κάνουμε το εξής. Τοποθετούμε στη φόρμα ένα Imagelist, κάνουμε δεξί κλικ/Properties επιλέγουμε 16x16 μέγεθος εικόνων από το General Tab, ενώ στο images θα προσθέσουμε 5 εικόνες: έναν φάκελο (load), μία δισκέτα (save), ένα B (bold) ένα I (italic) και ένα U (underline). (Αυτές τις εικόνες μπορείτε να βρείτε στο CD του περιοδικού, στον κατάλογο "Program".) Για να τοποθετήσουμε μια εικόνα, απλά πατάμε "Insert Picture" και την επιλέγουμε. Κάνοντας δεξί κλικ πάνω στην Toolbar και επιλέγοντας "Properties", θα εμφανιστούν τα Property Pages, από τα οποία μπορούμε να καθορίσουμε τα κουμπιά. Στο General tab επιλέγουμε ως ImageList το ImageList1 και προχωράμε στο Buttons tab. Για το πρώτο button απλά γράφουμε στο πεδίο Image τον αριθμό 1, που σημαίνει ότι θέλουμε την πρώτη εικόνα του ImageList (δηλαδή το φάκελο load). Πατάμε "Insert Button" και επιλέγουμε ως Image το 2. Στο τρίτο κουμπί επιλέγουμε Style 3-tbrSeparator, ώστε να αφήσει ένα μικρό κενό στην Toolbar. Για τα υπόλοιπα τρία κουμπιά που κάνουμε insert επιλέγουμε Image 3,4,5 αντίστοιχα και Style 1-tbrCheck, ώστε αυτά τα κουμπιά να έχουν δύο καταστάσεις, pressed και unpressed (κάτι σαν τις boolean μεταβλητές, true ή false).

Οι πιο σημαντικές ιδιότητες του RTF είναι αυτές που ξεκινούν με Sel (από το Selection) και διαχειρίζονται το string που είναι selected ή την κατάσταση του κέρσορα, αν δεν υπάρχει selected text. Ετσι, αν το SelBold γίνει true, τότε όποιο κείμενο είναι επιλεγμένο αυτόματα θα γίνει έντονο, ενώ αν δεν τίποτα επιλεγμένο, ό,τι γράψει ο χρήστης στη συνέχεια θα είναι σε έντονη γραφή. Αντίστοιχα, ο χειριστής SelChange ανιχνεύει όλες τις αλλαγές του κέρσορα (κίνηση, αλλαγή του SelBold/SelItalic κ.λπ.). Ετσι, με χρήση του μπορούμε να ελέγχουμε τι ενέργειες κάνει ο χρήστης καθώς γράφει. Οι ιδιότητες SelBold, SelItalic, SelUnderline είναι boolean, δηλαδή true ή false. Για αυτό και τα τρία buttons B, I, U είναι ορισμένα να είναι pressed ή



O Editor με διάφορα είδη κειμένου.



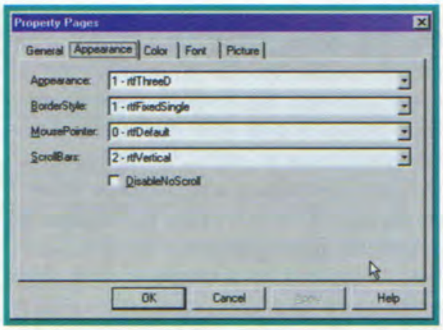
Επιλέγοντας χρώμα για το κείμενό μας. Επίσης, τα πρώτα βήματα της Microsoft και ο Bill σε ευαίσθητη ηλικία (κάτω αριστερά).

unpressed. Οταν είναι πατημένα, σημαίνει ότι η αντίστοιχη ιδιότητα είναι true, αλλιώς ότι είναι false. Ετσι, μπορούμε να γράψουμε το χειριστή για τα κουμπιά που μόλις βάλαμε στην Toolbar:

```
Private Sub tlbRtf_ButtonClick(ByVal Button As
  MSComctlLib.Button)
 If Button.Index = 1 Then
  mnuFileOpen_click
 End If
 If Button.Index = 2 Then
  mnuFileSave_click
 End If
 If Button.Index = 4 Then
  rtfBox.SelBold = Not rtfBox.SelBold
 End If
 If Button.Index = 5 Then
  rtfBox.SelItalic = Not rtfBox.SelItalic
 End If
 If Button.Index = 6 Then
  rtfBox.SelUnderline = Not
  rtfBox.SelUnderline
 End If
End Sub
```

Εδώ ελέγχουμε και τα πέντε κουμπιά χρησιμοποιώντας τη μεταβλητή button της ρουτίνας, η οποία περιέχει πληροφορίες για το button που πατήθηκε. Με το Button.Index ξέρουμε ποιο κουμπί πατήθηκε κάθε φορά. Για το πρώτο και το δεύτερο καλούμε τις mnuFileOpen και mnuFileSave αντίστοιχα. Για το 3ο (με index 4 βέβαια, αφού index=3 έχει ο Separator), το 4ο και το 5ο αλλάζουμε την κατάσταση της αντίστοιχης ιδιότητας του RTF. Αυτό επιτυγχάνεται με τη χρήση του not, το οποίο αντιστρέφει μια boolean μεταβλητή (αν είναι true, την κάνει false, αν είναι false, την κάνει true).

Ετσι, έστω ότι ο χρήστης π.χ. πληκτρολογεί. Κάποια στιγμή αποφασίζει να γράψει κάτι σε bold και πατά το B. Αυτόματα θα κληθεί ο χειριστής, ο οποίος θα εκτελέσει την εντολή rtfBox.SelBold=not rtfBox.SelBold, οπότε η ιδιότητα Selbold από false (που είναι by default) θα γίνει true και επομένως ο χρήστης θα συνεχίσει να γράφει σε έντονη γραφή. Επίσης, το button B, επειδή είναι ορισμένο ως tbr-Check, θα μείνει πατημένο, ώστε να δείχνει την κατάσταση στην οποία είναι ο χρήστης. Οταν ο χρήστης πατήσει ξανά το B, το κουμπί θα γίνει unpressed και το Selbold θα γίνει και πάλι false.



Τα Properties του Rich TextBox control.

Το επόμενο που θέλουμε είναι να μπορούμε να αλλάζουμε τη γραμματοσειρά καθώς και το μέγεθος και το χρώμα της. Ας δούμε πρώτα τι κάνουμε για το είδος και το μέγεθος. Τοποθετούμε δύο ComboBoxes πάνω στην Toolbar - δηλαδή αντί να τα ζωγραφίσουμε πάνω στη φόρμα, τα ζωγραφίζουμε πάνω στην Toolbar. Ονομάζουμε το πρώτο cmbFonts και το δεύτερο cmbSize. Επίσης αλλάζουμε την ιδιότητα Sorted του cmbFonts σε true, ώστε να εμφανίζει τα περιεχόμενά του με αλφαβητική σειρά. Τώρα χρειαζόμαστε έναν τρόπο να γεμίσουμε τα ComboBoxes με τα στοιχεία που μας ενδιαφέρουν (δηλαδή με ονόματα fonts και με μεγέθη γραμματοσειρών). Επειδή κάτι τέτοιο θα ήταν πολύ δύσκολο να το κάνουμε με το χέρι, προσθέτουμε τις εξής εντολές στο χειριστή form_load:

```
Dim i As Integer
For i = 0 To Screen.FontCount - 1
 cmbFonts.AddItem Screen.Fonts(i)
Next
For i = 6 To 24 Step 2
 cmbSize.AddItem i
Next
cmbSize.AddItem 36
cmbSize.AddItem 48
cmbSize.AddItem 72
rtfBox.SelFontName = "Arial"
rtfBox.SelFontSize = 10
cmbSize.Text = rtfBox.SelFontSize
cmbFonts.Text = rtfBox.SelFontName
```

Το αντικείμενο Screen αντιπροσωπεύει την επιφάνεια χρήσης των Windows, για αυτό έχει και τις απαραίτητες πληροφορίες για τα fonts. Με την ιδιότητα FontCount έχουμε τον αριθμό των fonts που μπορεί να δείξει ο υπολογιστής μας, ενώ στην ιδιότητα Fonts(index) υπάρχουν τα ονόματα των γραμματοσειρών. Ετσι, με ένα απλό loop μπορούμε να γεμίσουμε το cmbFonts. Για τα μεγέθη, εκτελούμε ένα δεύτερο for, που προσθέτει αριθμούς από το 6 ως το 24 ανά δύο (step 2). Επιπρόσθετα ορίζουμε και όσα άλλα sizes θέλουμε (εδώ τα 36, 48, 72). Θα μπορούσαμε να βάλουμε και 50 font sizes ανά ένα, αλλά τότε η λίστα θα γινόταν μεγάλη και δύσχρηστη. Ο χρήστης μπορεί πάντα να γράψει κάποιο νούμερο απευθείας στο cmbSize (π.χ. το 17). Τέλος, φαίνεται και η χρήση των ιδιοτήτων SelFontName, η οποία ορίζει τη γραμματοσειρά που χρησιμοποιείται στο Rich Textbox, καθώς και SelFontSize, που ορίζει το μέγεθος.

Για να ενεργοποιούνται οι αλλαγές που κάνει ο χρήστης, χρειαζόμαστε τους αντίστοιχους χειριστές, ώστε όταν αλλάζει κάτι στο cmbSize ή στο cmbFonts, να ενημερώνονται οι ιδιότητες SelFontSize και SelFontName:

```
Private Sub cmbFonts_Click()
 rtfBox.SelFontName = cmbFonts.Text
 rtfBox.SetFocus
End Sub

Private Sub cmbSize_Click()
 rtfBox.SelFontSize = cmbSize.Text
 rtfBox.SetFocus
End Sub

Private Sub cmbFonts_LostFocus()
 rtfBox.SelFontName = cmbFonts.Text
End Sub

Private Sub cmbSize_LostFocus()
 rtfBox.SelFontSize = cmbSize.Text
End Sub
```

Οι δύο πρώτοι χειριστές είναι για την περίπτωση που ο χρήστης κάνει κλικ και επιλέξει κάτι από το μενού. Εκτός από την ενημέρωση των ιδιοτήτων του rtfBox, ορίζουν και το focus, δηλαδή κάνουν ξανά ενεργό το rtfBox. Οι δύο επόμενοι χρησιμεύουν στην περίπτωση που ο χρήστης πληκτρολογήσει κάτι από μόνος του

(π.χ. βάλει ένα font size=17). Τότε η αλλαγή συμβαίνει μόλις ο χρήστης δώσει το focus αλλού (π.χ. όταν κάνει κλικ στο rtfBox, σε κάποιο κουμπί κ.λπ.).

Η τελευταία δυνατότητα που θα δώσουμε είναι αυτή της αλλαγής του χρώματος. Για να γίνει αυτό, προσθέτουμε στην Toolbar (όπως και με τα ComboBoxes) ένα μικρό frame στο οποίο ορίζουμε Borderstyle=none και Backcolor μαύρο. Κατόπιν ζωγραφίζουμε ένα CommandButton μέσα στο frame και δίνουμε caption 'Color' και το όνομά του σε cmdColor. Το frame το ζωγραφίσαμε για να δείχνει το χρώμα που χρησιμοποιούμε κάθε φορά (αλλάζοντας το Backcolor του). Κάνουμε διπλό κλικ στο cmdColor και γράφουμε το χειριστή του:

```
Private Sub cmdColor_Click()
 dlgGP.ShowColor
 Frame1.BackColor = dlgGP.Color
 rtfBox.SelColor = dlgGP.Color
 rtfBox.SetFocus
End Sub
```

Οι ενέργειες είναι απλές. Χρησιμοποιούμε τη μέθοδο ShowColor του Common Dialog Box για να δείξουμε τα διαθέσιμα χρώματα. Αφού ο χρήστης διαλέξει, θέτουμε το χρώμα του Frame1, ενημερώνουμε την ιδιότητα SelColor του rtfBox (είναι υπεύθυνη για το χρώμα των γραμμάτων) και τέλος, δίνουμε, το focus στο rtfBox.

Σε όλα αυτά παραμονεύει ένας κίνδυνος: Αν ο χρήστης γυρίσει με τα βελάκια προς τα πίσω, εκεί όπου έγραφε με Bold (ή με Italic ή με άλλο χρώμα, γενικά με άλλο style), το πρόγραμμα θα πρέπει να το καταλάβει και το κουμπί B να είναι ξανά πατημένο (αντίστοιχα πρέπει να συμβεί για όλα τα άλλα, π.χ. να αλλάξει το χρώμα του frame). Για να επιτευχθεί αυτό, υπάρχει ο χειριστής SelChange, που καλείται κάθε φορά που γίνεται κάποια αλλαγή στο rtfBox και μέσω αυτού μπορούμε να ενημερώνουμε το σύστημα. Ας δούμε πώς:

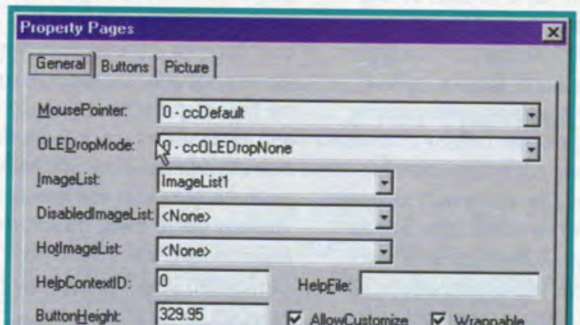
```
Private Sub rtfBox_SelChange()
 If rtfBox.SelBold = 0 Then
  tlbRtf.Buttons(4).Value =
  tbrUnpressed
 Else
  tlbRtf.Buttons(4).Value = tbrPressed
 End If
 If rtfBox.SelItalic = 0 Then
  tlbRtf.Buttons(5).Value =
  tbrUnpressed
 Else
  tlbRtf.Buttons(5).Value = tbrPressed
 End If
 If rtfBox.SelUnderline = 0 Then
  tlbRtf.Buttons(6).Value = tbrUnpressed
 Else
  tlbRtf.Buttons(6).Value = tbrPressed
 End If
 If Not IsNull(rtfBox.SelColor) Then
  Frame1.BackColor = rtfBox.SelColor
 End If
 If Not IsNull(rtfBox.SelFontName) Then
  cmbFonts.Text = rtfBox.SelFontName
 End If
 If Not IsNull(rtfBox.SelFontSize) Then
  cmbSize.Text = rtfBox.SelFontSize
 End If
End Sub
```

Εδώ έχουμε 6 if then else, ένα για κάθε ιδιότητα του κειμένου: Bold, Italic, Underline, Color, Fontname, Fontsize. Τα τρία πρώτα ελέγχουν αν η αντίστοιχη ιδιότητα είναι true ή false (0) και ανάλογα θέτουν τα κουμπιά της Toolbar σε pressed και unpressed. Τα τρία επόμενα ελέγχουν αν η ιδιότητα έχει κάποια τιμή (αφού εδώ μπορεί να μην υπάρχει καν τιμή, δηλαδή να είναι null) και ανάλογα θέτουν το κείμενο των ComboBoxes και το χρώμα του frame.

Τελειώνοντας τον Editor μας, μπορούμε να γράψουμε και τους δύο χειριστές που λείπουν για τις εντολές των μενού New και Exit:

```
Private Sub mnuFileNew_click()
 If MsgBox("Do you want to save?", vbYesNo,
 "Before opening new...") = vbYes Then
  mnuFileSave_click
 End If
 rtfBox.Text = ""
 rtfBox.SelFontName = "Arial"
 rtfBox.SelFontSize = 10
 rtfBox.SelColor = vbBlack
  cmbSize.Text = rtfBox.SelFontSize
  cmbFonts.Text = rtfBox.SelFontName
  Frame1.BackColor = rtfBox.SelColor
  dlgGP.InitDir = "C:\"
  fname = ""
  strSearch = ""
  strReplace = ""
  SearchOptions = 0
End Sub

Private Sub mnuFileExit_Click()
 End
End Sub
```



Εδώ φαίνεται η επιλογή μας, προκειμένου η Toolbar να χρησιμοποιεί το ImageList1 για εικόνες.

Για το exit δεν υπάρχει κάτι να αναφέρουμε. Για το New απλά ρωτάμε το χρήστη αν θέλει να σώσει πρώτα και έπειτα αρχικοποιούμε όλες τις μεταβλητές. Ορίζοντας το rtfBox.Text="", εξαφανίζουμε το κείμενο. Επίσης γράφουμε και το χειριστή form_resize, ώστε να αλλάζει το μέγεθος του rtfBox, για να είναι κάθε φορά ανάλογο της φόρμας:

```
Private Sub Form_Resize()
 rtfBox.Top = 400
 rtfBox.Left = 0
 If frmMain.Width - 100 > 0 Then
  rtfBox.Width = frmMain.Width - 100
 End If
 If frmMain.Height - 1450 > 0 Then
  rtfBox.Height = frmMain.Height - 1450
 End If
End Sub
```

Πρώτα τοποθετούμε το rtfBox αριστερά και σχετικά κάτω. Για το width παίρνουμε το width της φόρμας και αφαιρούμε 100, ενώ για το height αφαιρούμε 1.250 (επειδή υπάρχει το μενού και η Toolbar), προσέχοντας να μη δώσουμε αρνητικές τιμές. Για τις μονάδες μέτρησης που χρησιμοποιούνται στη VB θα κάνουμε λόγο σε επόμενο τεύχος (καθώς αυτές δεν περιλαμβάνουν απαραίτητα το pixel).

Το πρόγραμμα παίρνει δεκάδες, αν όχι εκατοντάδες βελτιώσεις. Επίσης, το Rich TextBox έχει αρκετές ακόμα δυνατότητες, τις οποίες δυστυχώς, λόγω έλλειψης χώρου, δεν μπορέσαμε να αναπτύξουμε. Δοκιμάστε να πειραματιστείτε και δεν θα απογοητευτείτε. Στο CD θα βρείτε μια εξελιγμένη έκδοση της εφαρμογής, η οποία περιέχει Search, Replace, καθώς και μία StatusBar με ορισμένα στοιχεία (όπως τον αριθμό της γραμμής). Μελετήστε την!

Ως τον Σεπτέμβρη, καλή επιτυχία με τα προγράμματά σας, και για οποιαδήποτε επικοινωνία (σχόλια, προτάσεις, απορίες) υπάρχει το γνωστό e-mail dimgian@hotmail.com. PC

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Φίλοι μας,
Η στήλη της αλληλογραφίας βρίσκεται εδώ για όλους εσάς που έχετε προβλήματα με τον υπολογιστή σας, αλλά και προτάσεις και απόψεις αναφορικά με το περιοδικό. Στόχος της είναι να ενημερώνει τους αναγνώστες για θέματα σχετικά με τις τεχνολογικές εξελίξεις και παράλληλα να ενημερώνεται για τις απαιτήσεις τους. Χωρίς κανέναν ενδοιασμό, λοιπόν, στείλτε μας τα γράμματά σας.

Ο,ΤΙ ΠΑΡΕΙΣ, ΤΕΤΡΑΚΟΣΙΕΣ...

Αγαπητό "PC MASTER" (ποιος να είσαι άραγε;), Είναι η έβδομη φορά που γράφω(!) μέσα στους τέσσερις μήνες που σε διαβάζω (!!!). Αυτό με πείραξε, γιατί το να χρησιμοποιείτε γράμματα των αναγνωστών για τους γνωστούς σκοπούς (Βλ. κάτω) θα πλήγωνε τις εταιρίες - παρασκευάστριες χαρτιού υγείας (SOFTEX, DIANA κ.λπ.). Τώρα (όπως και τις προάλλες) ΕΛΠΙΖΩ σε δημοσίευση, γιατί τα προηγούμενα γράμματά μου έφαγαν δύο ανταλλακτικά PARKER και επιπλέον βαρέθηκα να γράφω! Λοιπόν (σίγουρος πια για τη δημοσίευση και βάζοντας ΑΛΛΟ ένα ανταλλακτικό στο PARKER) ξεκινάω, λέγοντας μερικά (σημαντικά και μη) πραγματάκια...

*1. Οπως είπα, είμαι σχετικά καινούριος αναγνώστης. Τις προάλλες διάβαζα περιοδικά από το εξωτερικό - PC GAMER, UK GAMER, COMPUTER GAMING WORLD, ZIMBAMBUE GAMER (πλάκα κάνω, μη βαράτε) και άλλα. Είμαι ΟΡΓΙΣΜΕΝΟΣ!!!! Τι reviews είναι αυτά; Να, πάρτε μια γεύση: BLOOD 2 - 80%, NBA Live 99 - 72%, ODDWORLD ABE'S EXODDUS - 71%, TEST DRIVE 5 - 65%, ASHGAN - 71% και διάφορα άλλα. Και στα CONTENTS οι reviewers λέγονται experts (&#;!!*967$@Δ)...*

2. Εχοντας πάει με τον πατέρα μου στη Μόσχα (Ρωσία), είδα κάτι καταπληκτικό: πειρατικά CDs μόνο 400 - 600 το ένα (σε δραχμές)!!! Fantastic! Και δεν μιλάω για κάτι παλιούς τίτλους, αλλά για QUAKE II, HALF - LIFE (!!!), BALDUR'S GATE και άλλα φοβερά!!! Επίσης, η επίσημη (!) "μαύρη αγορά" το βράδυ φρουρείται από την αστυνομία (!!!), που δεν σε αφήνει να πλησιάσεις ούτε εκατοστό!!! Ακόμα, με την κρίση που υπάρχει (στη Ρωσία, ντε) μια οθόνη SONY 19" τώρα πουλιέται $200 - δηλαδή περίπου 60 χιλιάρικα!!! Δεν λέω τίποτ' άλλο, εκτός του γεγονότος ότι στην Ελλάδα γύρισα με δύο τρεις νάιλον σακούλες παραγεμισμένες με CD-ROMs, αλλά και έναν AMD - KG II 300, που τον πήρα εκεί γύρω στις 10.000 δραχμές. Δυστυχώς, μου έσπασε μέσα στη βαλίτσα...

3. Το CD COPIER-GAMER'S EDITION αποδείχτηκε πολύ χρήσιμο (χι, χι, και ΧΙ!!!) εργαλείο...

4. Πολλά συγχαρητήρια στον Θοδωρή (σκιτσογράφο) για τα καλά (αλλά λίγα) σχέδιά του στο περιοδικό. Ασχολούμαι και εγώ με τη σκιτσογραφία και έχω να πω ότι ΤΑ ΠΑΕΙ ΠΟΛΥ καλά το παιδί...

5. Αγαπητή συντακτική ομάδα! Μαζεύω τώρα το μυστικό συμβούλιο με θέμα "Διώξτε τον Κράτσα". Παιδιά, αν τον βαρεθήκατε (αυτό έτσι και αλλιώς φαίνεται από τις μαστιγωμένες πλάτες σας που πλέον είναι κάτι άμορφες μάζες από αίμα και δέρμα), σας προτείνω μια ωραία ιδέα για να τον βάλετε στη φυλακή για πολλά χρόνια και να εκλέξετε νέο αρχισυντάκτη (μπορεί να πραγματοποιηθεί και το όνειρο του Τσουρινάκη, ποιος ξέρει;). Λοιπόν, υπνωτίστε τον και πείτε του να περιλάβει (μια και είναι ο υπεύθυνος για το CD-ROM) στο CD σας τη FULL (!!!!) έκδοση του HALF-LIFE ή QUAKE II, χαρακτηριζόμενη ως FREEWARE! Και... αυτό ήταν! Το μυστικό αυτό να κρατηθεί κρυφό, γιατί αν το μάθει ο Κράτσας πριν από την ύπνωση, αλίμονό σας!!!

6. Προς τον κύριο Κωστάκη: Γιάννη, σε συμβουλεύω να αυξήσεις τις σελίδες του "EMULATOR'S CORNER", γιατί το θέμα είναι πολύ ενδιαφέρον.

7. Στο CD του περιοδικού μπορείτε να βάλετε το FREEWARE πρόγραμμα VULCAN NOTES και τα ACTIVE MOVIE και TREESIZE.

Αυτά, λοιπόν...
Αντε, εις το επανειδείν...
Από τώρα ΜΟΝΟ "PC MASTER"!
Αλέξανδρος 12, Αθήνα

Φίλε Αλέξανδρε,
Ελπίζω να μη μετακομίσεις στη Ρωσία και σε χάσουμε, ε; Λάβαμε υπόψη τις υποδείξεις σου, όμως σε ό,τι αφορά εκείνη για το πρόσωπό μου μπορείς να την ξεχάσεις: Την πρώτη φορά που οι συντάκτες μου προσπάθησαν να με υπνωτίσουν (αν θυμάμαι καλά ήταν τότε που φαγώνονταν για το ποιος θα πρωτοπάρει το review του Starcraft) έκαναν ένα μικρό λάθος στην τεχνική και κοιμήθηκαν αυτοί, με συνέπεια να ψάχνω απεγνωσμένα για ξύπνιους συντάκτες να γράψουν άρθρα. Τη δεύτερη φορά έστειλαν έναν Ινδό φακίρη ειδικό επί του θέματος, αλλά την πάτησαν γιατί ο Ινδός συνάντησε τον Τσουρινάκη στην είσοδο κι έφυγε πανικόβλητος νομίζοντας πως επρόκειτο για έναν πληρωμένο φονιά από την πατρίδα του που είχε έρθει να τον σκοτώσει (ξέχασα να σας πω πως ο Ινδός ήταν και αντικαθεστωτικός). Την τρίτη και φαρμακερή μού πάσαραν τρεις ξανθιές (συγκεκριμένα ο Καρπούζης, όπως έμαθα μετέπειτα, για να μη δώσω το preview του Quake 3 στον Τουλιά) με εντολή να μου ρίξουν υπνωτικό στο ποτό μου λίγο προτού με ξελογιάσουν. Και πάλι όμως έφαγαν τα μούτρα τους, αφού προτιμώ τις μελαχρινές. Πάντως, το preview εκείνο το πήρε τελικά ο Καρπούζης, επειδή εκτιμώ τις φιλότιμες προσπάθειες...

Βαγγέλης Κράτσας

ΠΕΡΙ EMULATORS Ο ΛΟΓΟΣ

Αγαπητό "PC Master", Είμαι ένας φανατικός αναγνώστης σου και δεν χάνω κανένα τεύχος. Σε συγχαίρω για την καλή δουλειά και εύχομαι να συνεχίσεις έτσι.

Παρ' όλο που είναι το πρώτο μου γράμμα δεν θα σταματήσω στα καλά λόγια, αλλά θα θίξω ένα "καυτό" θέμα: τους emulators. Πράγματι, όταν έμαθα γι' αυτούς (απ' το "PC Master") κατενθουσιάστηκα. Σκέφτηκα ότι θα μπορούσα να έπαιζα παιχνίδια, που έπαιζα πριν από 5-10 χρόνια, κάτι που έκανα με το MAME. Εγώ, πριν να ασχοληθώ σοβαρά με τους Η/Υ (πριν από 3 χρόνια), ήμουν φανατικός των κονσολών τουλάχιστον για 8 χρόνια. Πωρωμένος με τις ATARI 2600, NES, SNES, κονσόλες που δεν υπάρχουν πια, είχα αφιερώσει ώρες και χρήμα γι' αυτές (π.χ. κάθε cartridge του NES κόστιζε 15.900, τιμή μαζί με το φόρο υπερπολυτελείας 36% και είχα τουλάχιστον 15). Τώρα όμως μπορώ να χαρώ τα παιχνίδια αυτά στην οθόνη του PC μου.

Ομως το φαινόμενο αυτό έχει πάρει ανεξέλεγκτες διαστάσεις: Emulator για το PSX, N64 και πάει λέγοντας. Αυτό το πράγμα, παρ' όλο που λατρεύω τις κονσόλες, δεν μου αρέσει. Αυτό το

φαινόμενο ταυτίζεται με εκείνο της παράνομης αντιγραφής CDs. Είναι και τα δύο κλεψιά. Ούτε στη μία περίπτωση πληρώνεις τον κόπο της εκάστοτε εταιρίας ούτε στην άλλη. Δεν μπορούμε να κατηγορούμε αυτούς που αντιγράφουν CDs και να κάνουμε τα στραβά μάτια σε αυτούς που έχουν ROMs.

Τώρα θα μου πείτε: Εσύ δεν είπες ότι παίζεις τα παιχνίδια του MAME και του NES στο PC σου; Ναι, πράγματι, αλλά αυτά τα παιχνίδια και οι κονσόλες τους έχουν εξαφανιστεί. Είναι αδύνατον να βρεις το παραμικρό γι' αυτά (το ίδιο συμβαίνει στους εξομοιωτές της AMIGA, SPECTRUM κ.λπ.), αφού οι εταιρίες παραγωγής τους ή έχουν κλείσει ή τα έχουν αποσύρει από την αγορά. Ομως τα παιχνίδια για N64, PSX κυκλοφορούν, πουλιούνται, δεν είναι σωστό να τα κατεβάζεις από το NET, χωρίς να δώσεις τα ανάλογα χρήματα στην εταιρία παραγωγής τους. Πλήρωσες για τον κόπο και το κόστος παραγωγής;

Ευχαριστώ εκ των προτέρων.
Μίνως

ΥΓ.: Θα το εκτιμούσα ιδιαίτερα αν οι αναγνώστες σας έβλεπαν την άποψή μου.

Φίλε Μίνωα,
Χαιρόμαστε που σε βοηθήσαμε να μπεις στο μαγικό κόσμο των emulators. Με την άποψή σου συμφωνούμε κι εμείς, αφού άλλο είναι να παίζεις στους emulators παιχνίδια που τώρα πια δεν μπορείς, έτσι κι αλλιώς, να βρεις πουθενά κι άλλο να αποφεύγεις απλώς να πληρώσεις τον κόπο κάποιων ανθρώπων, κάνοντας τον "τζάμπα μάγκα".



SUMMERANDNOTMUTE

Αγαπητό "PC Master", Δεν είχα σκοπό να σου γράψω αυτόν το μήνα, τελικά όμως μια επιστολή ήρθε και μου έκανε την καρδιά περιβόλι.

Μιλώ για την επιστολή με τίτλο "ΤΟ ΦΕΥΓΙΟ", του φίλου "PHD A89554B". Προτού ξεκινήσω θα ήθελα να μου πει ο φίλος μας τι σημαίνει το όνομα με το οποίο υπογράφει τα γράμματά του. Ετσι από περιέργεια.

Πρώτα από όλα να πω ότι η επιστολή του έγινε αφορμή να γίνω ρεζίλι μέσα στο τρένο που με πήγαινε από τη Λαμία στη Θεσσαλονίκη. Ο λόγος είναι ότι το γράμμα του μου θύμισε στιγμές πριν από 10 χρόνια, που καθόμουνα στις 3:00 και 4:00 τη νύχτα μπροστά από το κίτρινο μόνιτορ του 8086 και έπαιζα "Πρίγκιπας της Περσίας".

Ολες αυτές οι αναμνήσεις μού έφεραν στα μάτια δάκρυα, τα οποία πρόσεξαν οι διπλανοί μου και με ρώτησαν γιατί κλαίω. Απάντησα λοιπόν ότι κλαίω για κάποιες στιγμές που εσείς δεν θα ζήσετε ούτε στα πιο τρελά σας όνειρα.

Ναι, φίλε μου, έχω νιώσει κι εγώ την πίκρα που αφήνει στο στόμα το γεγονός ότι εκεί που είσαι έτοιμος να περάσεις την πιο δύσκολη αποστολή της Αραβίας στο "F15 Strike Eagle 2", ξαφνικά κοιτάς έξω από το παράθυρο και βλέπεις έναν πρωινό ήλιο να ξεπροβάλει κι εσύ να σκέφτεσαι γιατί να τελειώσει αυτό το βράδυ;

Οσο για το ποδόσφαιρο με μπάλα από πλαστικά μπουκάλια πορτοκαλάδας, να ξέρεις ότι αν έγραφα τις αναμνήσεις μου θα γέμιζα μια εγκυκλοπαίδεια.

Τώρα για τους κατόχους PlayStation, η γνώμη σου με βρίσκει απολύτως σύμφωνο - τελείως ξενέρωτοι οι τύποι. Το μόνο που ξέρουν είναι να βάζουν το CD και να πατάνε το Play.

Δεν θέλω να το παίζω πολύξερος, αλλά τα 10 χρόνια πάνω από τον μπεζ φίλο μου, όπως χαρακτηριστικά ονομάζεις τον υπολογιστή σου, νομίζω ότι μου δίνουν το δικαίωμα να μιλάω με έναν άλλον αέρα.

Θυμάμαι κάποτε, την πιο φευγάτη στιγμή της ζωής μου, που προσπαθούσα στις 5:00 το πρωί να βγω ζωντανός από τα μπουντρούμια του Doom 2 με Health 10 και Armor 0. Ο ιδρώτας να τρέχει ποτάμι (βοηθούσε το γεγονός ότι ήταν καλοκαίρι) και με τα ακουστικά στα αυτιά να προσπαθώ να ακούσω τον κάθε τυπά που μου την είχε στημένη πίσω από τη γωνία. Υπέροχο συναίσθημα.

Στην πειρατεία λέω ΝΑΙ, γιατί ακόμα κι αν κλείσουν οι υπάρχουσες εταιρίες εξαιτίας οικονομικών προβλημάτων, κάποιες άλλες θα ανοίξουν. Το μόνο σίγουρο είναι ότι ΠΑΝΤΑ θα υπάρχουν κάποιοι που θα μας προσφέρουν ΦΕΥΓΙΟ. Αρα, όπως λες κι εσύ, VIVA COPY.
WINTERMUTE

ΥΓ. 1: Στον φίλο "Prince of Persia" έχω να πω ότι αν έγλειφα τους καθηγητές μου όπως αυτός εσάς στην τελευταία παράγραφο του γράμματός του, τώρα θα είχα πάρει το ντοκτορά μου 10 φορές. Χι χι χι!!!

Φίλε Wintermute,
Φρόντιζε τουλάχιστον στο τρένο να πληρώνεις το εισιτήριο, γιατί μπορεί ο ελεγκτής να σου προσφέρει φευγιό από το παράθυρο. Οσο για τη λογική τού "όσο υπάρχουν κορόιδα, εμείς οι ξύπνιοι θα περνάμε καλά", την έχουν κι άλλοι πολλοί εκτός από σένα, δεν είσαι ο μόνος. Απλώς μόλις βρεθεί κάποιος πιο ξύπνιος και τους πιάσει αυτούς κορόιδα, αρχίζουν και ψελλίζουν κάτι για "άδικη κοινωνία", "εκμετάλλευση" και τα παρόμοια. Μετά βέβαια καταλαβαίνουν πως έχουν συμβάλει

και αυτοί σε αυτή την "άδικη κοινωνία", αλλά είναι πια αργά για δάκρυα. Δεν πειράζει Wintermute, άλλωστε δεν περιμένουμε από σένα να αλλάξεις τον κόσμο, υπάρχουν άλλοι εθελοντές...

Η ΕΛΠΙΔΑ ΠΕΘΑΙΝΕΙ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ

Φίλε συντάκτη,

Εξω είναι μια ωραία και ζεστή μέρα. Ο ουρανός είναι καταγάλανος και το χώμα μαλακό. Κι όμως κάπου πολύ κοντά ο ουρανός είναι πάντα βρώμικος και μολυσμένος και το χώμα δεν φιλοξενεί πια φυτά, μα συντρίμμια και πηχτό αίμα. Κι αυτό επειδή κάποιος σταμάτησε να παίζει Lula-Monicula στον υπολογιστή του και έπιασε τους εξομοιωτές βομβαρδιστικών αεροπλάνων. Δεν τον κατηγορώ, όμως, όπως δεν κατηγορώ ποτέ και κανέναν άλλον για οτιδήποτε κι αν έχει κάνει πάρα μόνο τον εαυτό μου. Και πιστεύω πως αν ο καθένας έκανε το ίδιο, ο κόσμος μας δεν θα ήταν ο ίδιος.

Τι μπορούμε όμως να περιμένουμε από έναν κόσμο που τον κυβερνούν τα κατακάθια της Ευρώπης, άνθρωποι που έχτισαν ένα έθνος πατώντας επί πτωμάτων; Εναν κόσμο όπου η εγκληματικότητα ανθεί και όλοι σχεδόν κοιτάζουν να επωφεληθούν εις βάρος των άλλων, κλέβοντας από την εφορία, πουλώντας ακριβά, ξεχνώντας λέξεις όπως δώρο, φιλία, αλληλεγγύη, συνεργασία. Και το χρήμα, η τρανή αυτή ανακάλυψη, είναι ταυτόχρονα η πιο τρανή απόδειξη ότι οι άνθρωποι έχουν χάσει κάθε ίχνος εμπιστοσύνης μεταξύ τους. Αλήθεια, πού μπορεί να πηγαίνει ένας τέτοιος κόσμος εκτός από το χάος; Οταν σε κάθε γωνιά του υπάρχει κακό; Οταν οι άνθρωποι είναι κυνικοί και νομίζουν ότι επωφελούνται κοιτώντας μόνο τον εαυτό τους, ενώ στην ουσία αυτοκτονούν;

(Το discman από δίπλα, παίζοντας το τελευταίο CD του Dickinson, μου ψιθυρίζει: And so we lay, we lay in the same grave, our chemical wedding day.)

Και πάλι όμως δεν κατηγορώ κανέναν, εκτός απ' τον εαυτό μου που συνέβαλε, έστω και ελάχιστα, στη δημιουργία αυτής της κατάστασης.

Αλήθεια, πόσο ανόητο φαίνεται κάθε μέρα να γράφονται γράμματα που κατηγορούν τον Gates, τα Windows, τους πειρατές. Αντί δηλαδή να χτυπάμε το κακό από τη ρίζα του πετάμε καρφίτσες στα φύλλα. Το κακό είμαστε εμείς οι ίδιοι και ο κακός μας εαυτός είναι ο μόνος τον οποίο θα πρέπει να πολεμήσουμε.

Κι επειδή σας νιώθω σαν οικογένειά μου, θα σας πω μια ιστοριούλα. Κατά τη δημιουργία του σύμπαντος δημιουργήθηκαν δύο ζωοφόροι πλανήτες. Τον έναν τον κατοικούσαν 12 εχθροί και τον άλλον 12 αδελφοί. Ολοι τους ήταν απλοί θνητοί σαν όλους μας. Στον πρώτο πλανήτη τρομερές συγκρούσεις έπαιρναν μέρος. Και οι δώδεκα ήταν φιλόδοξοι και ο καθένας ήθελε τον πλανήτη για τον εαυτό του. Επειτα από λίγες ημέρες, ο ένας απ' τους δύο εναπομείναντες εχθρούς, όντας ετοιμοθάνατος από το ξίφος του άλλου, φώναξε με οργή: "αφού δεν θα τον έχω εγώ, δεν θα τον έχει κανείς". Η φωνή του έσπασε τον πλανήτη σε χίλια κομμάτια που χάθηκαν στο διάστημα. Εν τω μεταξύ, στον άλλο πλανήτη οι θνητοί είχαν μάθει τη σημασία της αλληλεγγύης και της συνεργασίας και εργάζονταν όλοι μαζί για να βελτιώσει ο καθένας τον εαυτό του. Πολύ σύντομα από θνητοί μετατράπηκαν σε θεούς και διάλεξαν για κατοικία τους ένα ψηλό βουνό, για να μπορούν να βλέπουν καλά τους απογόνους τους: τον Αδάμ και την Εύα. Τη συνέχεια, τη γνωρίζετε...

Επειτα απ' όλα αυτά που διαβάσατε μπορεί να με φαντάζεστε σαν κανένα σοφό με μακριά, άσπρα γένια και μαλλιά. Κι όμως είμαι ένα παιδί μόλις 16 χρονών και έχω ίσα ίσα όση σοφία θα έπρεπε να έχει ο λιγότερο σοφός σε αυτόν τον πλανήτη. Μια αρχαία παροιμία λέει: "Οταν τα στερεότυπα και ο δογματισμός των ανθρώπων τούς τυφλώνουν, μόνο από μικρό κι από τρελό μαθαίνεις την αλήθεια."

Θέλω όσοι δεν έχουμε παραδώσει ακόμη τα όπλα να θυμόμαστε ένα πράγμα: Το κακό που στέλνεις στο σύμπαν, αργά ή γρήγορα, γυρνά πίσω σε εσένα πολλαπλάσιο. Ευτυχώς, όμως, το ίδιο κάνει και το καλό.

Μην αφήνοντας την ελπίδα να πεθάνει νωρίτερα απ' αυτόν

Bruce the II

▼ Φίλε αναγνώστη,

Σε μια εποχή όπου κυριαρχούν ο υλισμός, οι καπιταλιστικές αξίες και το ρητό "εις οιωνός άριστος, αμύνεσθε περί πάρτης", είναι ευχάριστο να βλέπει κανείς πως ο ρομαντισμός και η αισιοδοξία δεν έχουν ακόμα σβήσει. Οσο υπάρχουν έστω και λίγοι που δεν παραδίδουν τα όπλα και δεν κατεβάζουν τα παντελόνια μπροστά στους εμπόρους του θανάτου, το μέλλον θα συνεχίσει να μας χαμογελά. Μην τους φοβάστε - και τα κουνούπια είναι πολλά και ενοχλητικά, αλλά ολοένα αυξάνονται όσοι προτιμούν τα εντομοκτόνα από τις κουνουπιέρες...

PCs, ΚΟΝΣΟΛΕΣ &... BALDUR'S GATE

Αγαπητό "PC Master",

Η αλήθεια είναι πως δεν θα ήθελα να πω πόσο καλό περιοδικό είσαι, αλλά επειδή είμαι πολύ καλός στο γλείψιμο θα το κάνω.

Είμαι ένας από τους καινούριους αναγνώστες σου (διαβάζω το περιοδικό επί περίπου 6 μήνες) αλλά είμαι ενθουσιασμένος με την ύλη, τα αφιερώματα, τα reviews, το CD και γενικά ό,τι αφορά εσένα (ελπίζω να μη λερωθήκατε από τα σιρόπια). Είμαι κάτοχος ενός σχετικά χαμηλού μηχανήματος (P166, 16MB, 2MB κάρτα γραφικών), το οποίο σκοπεύω να αναβαθμίσω (άσχετο με το θέμα, αλλά έπρεπε να το αναφέρω). Αντιμετωπίζω το ίδιο πρόβλημα που έχουν αρκετοί PC Users. Οι κάτοχοι κάποιων ηλίθιων παιχνιδομηχανών, που δεν μπορούν να καταλάβουν πως το PC δεν είναι απλώς μια παιχνιδομηχανή (όπως PlayStation, Saturn και αρκετές άλλες κονσόλες) αλλά ένα μέσο μόρφωσης και ψυχαγωγίας, τολμούν να το συγκρίνουν με τις ηλίθιες κονσόλες τους (στον τομέα των games φυσικά).

Δεν μπορείς να φανταστείς πόσο εκνευριστικό είναι να βγαίνεις από το σπίτι σου με την καλύτερη διάθεση και ξαφνικά να έρχεται κάθε άσχετος και να σου χαλά τη μέρα λέγοντας σου πως το PlayStation δεν μπορεί να συγκριθεί με το PC και πως είναι πάρα πολύ καλύτερο. Χριστός και Παναγία!!!

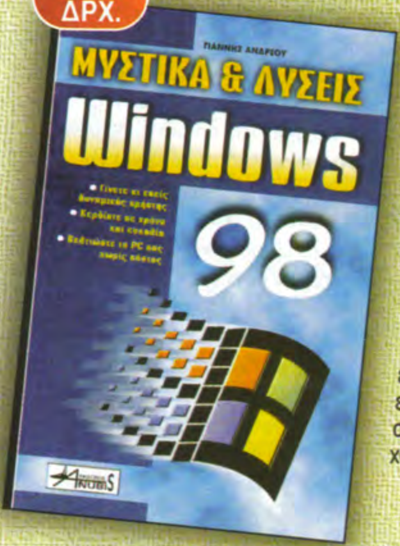
Είπαμε, ρε παιδιά, εντάξει. Καλό το PlayStation και το Saturn, αλλά μην το παρακάνετε κιόλας. Για να μην αρχίσω να συγκρίνω παιχνίδια αυτών των παιχνιδομηχανών (το τονίζω γιατί έχει σημασία) που δεν έχουν κυκλοφορήσει στο PC, θα ήθελα να κάνω μια σύγκριση ανάμεσα σε παιχνίδια που έχουν κυκλοφορήσει και σε PCs αλλά και σε κονσόλες.

Καταρχήν, να πούμε δυο πράγματα για τα παιχνίδια της EA SPORTS (τυχαίνει να είναι και τα αγαπημένα μου). Εχετε δει πώς είναι η έκδοση του WC '98 και του FIFA 99 στο PlayStation; Εάν όχι, δεν χάνετε και τίποτα. Αυτά τα δύο παιχνίδια είναι για πέταμα στο PlayStation.

Επειδή δεν θέλω να μιλήσω για άλλα παιχνίδια που στις κονσόλες σέρνονται κανονικά ενώ στο PC αποδίδουν θαυμάσια (QUAKE, NBA LIVE 98 κ.λπ.), θα ήταν καλύτερα να κλείσω το γράμμα μου. Ελπίζω το μήνυμα που ήθελα να περάσω στους κατόχους των παιχνιδομηχανών που προανέφερα να βγήκε στην επιφάνεια.

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

3.800 ΔΡΧ.



WINDOWS 98 ΜΥΣΤΙΚΑ & ΛΥΣΕΙΣ

Γιάννης Ανδρέου

Αξιοποιήστε στο έπακρο τη δύναμη των Windows 98. Το βιβλίο αυτό σας αποκαλύπτει δοκιμασμένα μυστικά και τρικ που θα σας μετατρέψουν σύντομα σε δυναμικό χρήστη, ώστε να κάνετε την καθημερινή εργασία σας αποδοτικότερη, πιο ευχάριστη, αλλά και να βελτιώσετε τις δυνατότητες του PC σας χωρίς κόστος.

ΝΕΟ 3.800 ΔΡΧ.



INTERNET EXPLORER 5 O Browser του 2000!

Χρήστος Νικολαΐδης

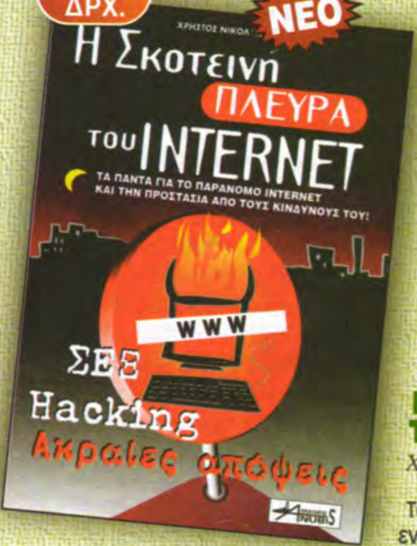
Το βιβλίο αυτό αποτελεί ένα σημαντικό εργαλείο που με απλά, κατανοητά λόγια και περισσότερες από 150 εικόνες σάς παρουσιάζει όλα όσα χρειάζεστε για το δημοφιλέστερο browser. Συγκεκριμένα ο οδηγός αυτός περιλαμβάνει:

- Εγκατάσταση και αρχικές ρυθμίσεις
- Αποστολή και λήψη e-mails από τα πρώτα λεπτά
- Δημιουργία στον Web για πληροφορίες παντός τύπου
- Αγορές on-line με ασφάλεια
- Συμβουλές και τεχνάσματα

Ένας εύχρηστος οδηγός για αρχάριους και πεπειραμένους χρήστες.



5.200 ΔΡΧ. ΝΕΟ



Η ΣΚΟΤΕΙΝΗ ΠΛΕΥΡΑ ΤΟΥ INTERNET

Χρήστος Νικολαΐδης

Το βιβλίο αυτό έχει σκοπό να σας ενημερώσει αλλά και να σας προστατέψει αποτελεσματικά από τις αθέμιτες δραστηριότητες αγνώστων. Στις σελίδες του εξετάζονται πολλά καυτά θέματα που θα έπρεπε να σας απασχολούν όπως:

- Hacking
- Πορνογραφία
- Παράνομο software (warez)
- Ακραίες απόψεις για το σεξ, τη θρησκεία, την πολιτική
- Τρόποι προστασίας από τους ενοχλητικούς ή και κακόβουλους

6.900 ΔΡΧ.



ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ INTERNET ΝΕΑ ΕΚΔΟΣΗ

Σακλαμπανάκης Γιώργος
Μπαλτατζής Αλέξανδρος

Ένα βιβλίο που αποτελεί την ιδανική λύση για κάθε χρήστη που θέλει να μάθει τα πάντα γύρω από την πλήρη αξιοποίηση του INTERNET, ώστε να έχει το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα.

- Αναλυτική παρουσίαση όλων των σημερινών δυνατοτήτων
- Πρακτικός οδηγός χρήσης
- Αξιοποίηση των δημοφιλέστερων προγραμμάτων

Ένα μοναδικό εργαλείο για το ταξίδι στο κυβερνοδιάστημα

ΕΠΙΣΚΕΦΘΕΙΤΕ ΤΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΒΙΒΛΙΟΠΩΛΕΙΟ ΤΗΣ ANUBIS: http://www.compulink.gr/mall

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: ΑΘΗΝΑ, Σουλτάνη 17, 106 82, Εξάρχεια, τηλ.: 3801487, fax: 3841095, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, Αριστοτέλους 7, τηλ.: 284864, 287610, fax: 282663
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ ΚΥΠΡΟΥ: MTS COMPUTER SOLUTIONS, Λ.Ακροπόλεως 53, Ακρόπολη, Λευκωσία, Τηλ.: 317471, Fax: 317470

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦ

ΥΓ. 1: Συγγνώμη για το μεγάλο γράμμα. Ελπίζω να το δημοσιεύσετε.

ΥΓ. 2: +1 ψήφο για την εκπομπή στην τηλεόραση.

ΥΓ. 3: Δώστε χαιρετίσματα στον Σωτήρη τον Μπέλλο. (Πολύ καλό παιδί, δεν συμφωνείτε;)

ΥΓ. 4: Σε ποιο κατάστημα μπορώ να βρω το Baldur's Gate;

ΥΓ. 5: Εντάξει, μη θυμώνετε. Σταματάω!

ΥΓ. 6: Εάν έχετε δημοσιεύσει το demo του Baldur's Gate, πείτε μου σε ποιο τεύχος είναι, αλλιώς δημοσιεύστε το.

Ενας τρελαμένος PC User

Φίλε μας,
Τι να την κάνεις την κονσόλα; Το PC τα έχει όλα! (Μα, πού πάω και τις βρίσκω αυτές τις ομοιοκαταληξίες ο άτιμος!)

Playable demo του Baldur's Gate δεν έχει ως τώρα κυκλοφορήσει, sorry. Στο πασχαλινό όμως τεύχος του "PC Games" υπάρχει μεγάλο αφιέρωμα στο παιχνίδι, όπου μπορείς να βρεις (στο πρώτο CD) σχεδόν τα πάντα για αυτό. Ελπίζω να σε αφήσει απόλυτα ικανοποιημένο. Το ίδιο το Baldur's Gate μπορείς να το βρεις σε όλα τα καλά μαγαζιά (ενδέχεται μάλιστα να το βρεις ακόμη και στα κακά).

MAGIC... ΑΠΟΡΙΕΣ!

Αγαπητό "PC Master", Είμαι ένας από τους παλαιότερους αναγνώστες σου, αφού σε διαβάζω από τότε που κυκλοφορούσες σε δύο διαφορετικά τεύχη. Το ότι είσαι το καλύτερο περιοδικό πιστεύω ότι έχεις βαρεθεί να το ακούς. Ετσι, ας μπούμε στο θέμα...

Τον τελευταίο καιρό, βλέποντας τις σελίδες "UTOPIA" στο περιοδικό, σκέφτηκα να προσπαθήσω να μάθω το περίφημο Magic: The gathering. Πήγα σε ένα μαγαζί που πουλάει τέτοια πράγματα και διάλεξα κάτι πακέτα (των 60 καρτών) στην τύχη, για να μάθω να παίζω. Μόλις είδα το περιεχόμενο, δεν καταλάβαινα τίποτα. Εγώ πίστευα ότι θα μοιάζουν με εκείνες που μας είχες δώσει σε ένα τεύχος. Συγκεκριμένα ήταν ένα πακέτο από τις MIRAGE και ένα από τις EXODUS. Μήπως αγόρασα για προχωρημένο στάδιο κάρτες; Αν ναι, μπορείς να μου πεις ποια είναι τα αρχικά πακέτα για να ξεκινήσω; Δεν έχω καταλάβει ποιο είναι το βασικό παιχνίδι και ποια τα Upgrade ή Expansion. Θα ήμουν ευγνώμων αν μου δίνατε μια λίστα από όσα έχουν κυκλοφορήσει.

Αν σε μια κάρτα λέει τα εξής, τι σημαίνει: "Bury the card, Bury target creature, tap creature". Οι μικροί αριθμοί που υπάρχουν στην αρχή του κειμένου της κάρτας ή ένα μικρό βελάκι τι κάνουν; Υπάρχουν πουθενά ελληνικές οδηγίες; Μήπως υπάρχει κανένα ελληνικό site στο Internet για οδηγίες;

An old friend!!

Φίλε μας,
Το σετ με το οποίο ενδείκνυται να ξεκινήσεις στο Magic είναι το Portal. Είναι φτιαγμένο ειδικά για αρχάριους, με απλοποιημένους κανόνες, που υπάρχουν μάλιστα και στα ελληνικά. "Bury the card" σημαίνει πως μια κάρτα πηγαίνει κατευθείαν στο νεκροταφείο, χωρίς δυνατότητα regeneration, ενώ "bury target creature" σημαίνει το ίδιο, για όποιο creature θέλεις εσύ. Tap είναι το γύρισμα της κάρτας σε οριζόντια θέση, κάτι που γίνεται συνήθως όταν χρησιμοποιείς μια ability της ή κάνεις επίθεση. Το βασικό παιχνίδι είναι αυτή τη στιγμή το Classic (Sixth Edition), ενώ αυτά που αναφέρεις είναι expansions. Expansions που κυκλοφορούν σήμερα στην ελληνική αγορά είναι τα Weatherlight, Tempest, Stronghold, Exodus, Unglued, Portal, Urza's Saga, Urza's Legacy και Urza's Destiny. Για περισσότερες πληροφορίες, δοκίμασε να πάρεις ένα τηλέφω-

νο την Κάισσα (δες αν θέλεις και το site της στο www.kaissa.gr) ή το Fantasy Shop (θα βρεις διαφημίσεις και των δύο στο περιοδικό μας) και φαντάζομαι πως θα χαρούν να σε εξυπηρετήσουν. Περισσότερα από τη στήλη "Utopia", μέσω της οποίας σκοπεύουμε σύντομα να ξεκινήσουμε μαθήματα Magic: The Gathering.

THE HERO'S LAST WORDS

Αγαπητό "PC Master",
Αν και ήδη γνωρίζετε για τη συντριβή μας, στέλνω αυτό το μήνυμα για να σας περιγράψω την καταστροφή μας ως οι τελευταίοι του εκστρατευτικού στόλου της UED. Επικοινωνιακά προβλήματα θα έχουν ως αποτέλεσμα την καθυστέρηση αυτού του μηνύματος. Εχουν περάσει δύο μέρες από την αυτοκτονία του ναυάρχου DuGalle και η είδηση έφτασε σαν κεραυνός στο καταδρομικό μάχης "Gaia", απ' όπου σας γράφω. Είμαι σίγουρος ότι ο αξιότιμος ναύαρχος οδηγήθηκε στην αυτοκτονία εξαιτίας των απανωτών και διαδοχικών αποτυχιών μας, καθώς και από τον άδικο χαμό του αντιναυάρχου Stukov.

Το ηθικό μας είναι κλονισμένο. Η κατάσταση του "Gaia" είναι άσχημη. Τα μισά οπλικά συστήματα δεν λειτουργούν, τα καύσιμα τελειώνουν και έχουμε οξυγόνο μόνο για δύο βδομάδες. Δεν πρόκειται να φτάσουμε στη Γη. Τελευταία μας ελπίδα ο πλανήτης Braxton. Απ' όσο θυμάμαι, υπήρχε μια αποικία Protoss εκεί. Είναι σίγουρο ότι θα μας βοηθήσουν, εκτός και αν έχει καταστραφεί από το Σμήνος. Οι Protoss είναι φυλή παντοδύναμη, σέβονται τη ζωή και δεν μας μισούν. Το λάθος ήταν όλο δικό μας...

Οι πρώην Ομοσπονδιακοί, που επιστρατεύσαμε στην αρχή της εκστρατείας, έδειξαν μεγαλύτερο θάρρος από πολλούς δικούς μας, θυσίασαν τον εαυτό τους για έναν κόσμο που ποτέ δεν γνώρισαν και πολέμησαν με υπέρμετρο ζήλο. Να ξέρετε πως όλοι εδώ πέρα πολεμήσαμε για να εξασφαλίσουμε την επιβίωση των παιδιών μας, αλλά όσο και αν προσπαθήσαμε, ό,τι και να κάναμε, δεν ήταν αρκετό. Σταλθήκαμε σαν πρόβατα στη σφαγή χωρίς να το καταλάβει κανείς. Τα κτήνη που ήρθαμε να δαμάσουμε είναι αδάμαστα και αήττητα.

Προσεύχομαι στο Θεό το Σμήνος να μη βρει ποτέ στο δρόμο του τη Γη. Ας ξέρουν η γυναίκα μου και η κορούλα μου πόσο πολύ τις αγαπάω και ότι όλοι εδώ πεθάναμε σαν ήρωες. Αντίο...
UED Ensign K.P.

▼ MASTER CONTROL ΠΡΟΣ ΓΑΙΑ: ΜΗΝΥΜΑ ΕΛΗΦΘΗ STOP UED ENSIGN K.P. ΚΟΨΕ ΑΜΕΣΩΣ ΤΑ ΝΑΡΚΩΤΙΚΑ STOP ΤΟ ΣΜΗΝΟΣ ΕΧΕΙ ΚΑΤΑΣΤΡΑΦΕΙ ΑΠΟ ΤΟΝ ΠΟΛΕΜΟ ΤΟΥ 2307 STOP ΣΤΑΜΑΤΑ -ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ- ΝΑ ΟΝΕΙΡΕΥΕΣΑΙ ΜΑΧΕΣ ΚΑΙ ΑΔΑΜΑΣΤΑ ΚΤΗΝΗ STOP ΓΥΡΙΣΕ ΠΙΣΩ ΚΙ ΟΛΑ ΘΑ ΠΑΝΕ ΚΑΛΑ STOP ΕΔΩ ΣΤΗ ΓΗ ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΕΙ ΑΠΟΛΥΤΩΣ ΚΑΝΕΝΑΣ ΚΙΝΔ

ΑΠΟΡΙΕΣ & ΠΑΡΑΠΟΝΑ

Αγαπητό "PC Master",
Πρώτα απ' όλα πρέπει να σου πω ότι είσαι πραγματικός αφέντης στους Η/Υ. Τρισήμισι χρόνια σε διαβάζω και δεν είχα κανένα παράπονο, παρά μόνο κάποιες μειώσεις adventure reviews και κάποιο ακόμα που θα εκφράσω παρακάτω. Ας περάσουμε όμως στο "ψητό" (ντόπιο, χωρίς διοξίνες):

1) Πριν από περίπου ενάμισι χρόνο νομίζω είχατε δημοσιεύσει το demo του Jack Orlando. Και όμως μέχρι σήμερα δεν έχει γίνει review. Να υποθέσω ότι το αγνοήσατε ή ότι δεν έχει κυκλοφορήσει ακόμα; Αν γνωρίζετε κάτι επί του θέματος πείτε μου.

2) Κάποιος αναγνώστης ανέφερε πως πρέπει να μειωθούν οι σελίδες, αν όχι να βγει τελείως

η στήλη "Utopia". Εγώ αυτό που πρέπει να σας πω είναι ότι δεν πρέπει να την αγγίξετε καθόλου, αλλά αντιθέτως να εξηγήσετε τους κανόνες παιχνιδιών όπως το Magic: The Gathering, διότι μερικοί δεν τους καταλαβαίνουν καλά στα αγγλικά (έχω κάποιους φίλους που παραπονιούνται γι' αυτό).

3) Το παράπονο που ήθελα να εκφράσω είναι ότι εξαφανίστηκαν τα προγράμματα των αναγνωστών. Πού πήγαν; Δεν τα δημοσιεύετε πια;

4) Θα ήθελα -αν γίνεται- να γίνει κάποιο αφιέρωμα στην Delphi την 3 ή την 5.

5) Τέλος , στον Wintermute θα ήθελα να πω πως πρέπει να φτιάξει πρώτα αυτός ένα παιχνίδι τέτοιας ποιότητας όπως τα σημερινά και να αρχίσουν όλοι να το αντιγράφουν. Αν αυτό δεν τον ενοχλήσει, τότε έχει το δικαίωμα να αντιγράφει όσα παιχνίδια θέλει. Είμαι σίγουρος πως δεν έχει προσπαθήσει να φτιάξει ούτε ένα πρόγραμμα ούτε καν ένα Quiz Game, για να δει τι θα πει μόχθος του προγραμματιστή.

Φιλικά

Ραμανδάνης Αργύρης

S.H.V.R. -3-

ΥΓ. 1: Αυτό το υστερογράφημα είναι ειδικά αφιερωμένο στους ανθρώπους που μου κρατάνε συντροφιά εδώ και 3,5 χρόνια. Τους αξίζει ένα μεγάλο ΕΥΧΑΡΙΣΤΩ.

ΥΓ. 2: Παρατηρήσατε ότι όλα τα κακά του πλανήτη αρχίζουν με το όνομα Bill. Π.χ. Bill Clinton, Bill Gates (εξαιρείται ο Βασίλης Τουλιάς).

Φίλε Αργύρη,

Καταρχήν, μείωση στα adventure reviews από δική μας βούληση δεν υπάρχει. Απλώς δεν κυκλοφορούν πια τόσο πολλά παιχνίδια του είδους όπως παλιά. Το Jack Orlando δεν έχει -δυστυχώς- κυκλοφορήσει στη χώρα μας (θα προσπαθήσουμε πάντως να το βρούμε για να το παρουσιάσουμε, μήπως και ευαισθητοποιηθεί κανένας εισαγωγέας και το φέρει, όπως έγινε και με το Sanitarium). Προγράμματα αναγνωστών συνεχίζουμε να δημοσιεύουμε, επειδή όμως πια έρχονται ελάχιστα που παρουσιάζουν ενδιαφέρον, δεν τους αφιερώνουμε ξεχωριστή στήλη, αλλά εντάσσονται στις αντίστοιχες κατηγορίες. Για το Magic, επειδή μας το ζητάτε αρκετοί φίλοι, να είστε σίγουροι πως κάτι θα κάνουμε (ήδη έχουμε δώσει σε παλαιότερο τεύχος ως δώρο ένα demo deck του Portal μαζί με ελληνικές οδηγίες, αλλά δεν θα μείνουμε εκεί)! Τέλος, έχουμε επανειλημμένα αφιερώσει τη στήλη "Programming" στο Delphi με σειρά σχετικών άρθρων. Πιθανόν να επανέλθουμε στο μέλλον.

ΑΠΟΨΕΙΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΠΟΛΕΜΟ

Αγαπητό "PC Master", Αυτή είναι η πρώτη φορά που παίρνω το θάρρος να σου γράψω μολονότι είμαι φανατικός αναγνώστης σου τα τελευταία δύο χρόνια. Αφορμή της απόφασής μου να στείλω αυτή την επιστολή υπήρξε το γράμμα του φίλου Σακαρίκου Αλέξανδρου, το οποίο φιλοξενήθηκε στο τεύχος Ιουνίου. Στο συγκεκριμένο γράμμα του ο συνταξιδιώτης μου στο χώρο της Πληροφορικής ανέλυσε τις απόψεις του για τα γεγονότα που διαδραματίζονται στη γειτονική Γιουγκοσλαβία. Αφού λοιπόν διάβασα αυτές τις απόψεις με ιδιαίτερο ενδιαφέρον και σεβασμό, σκέφτηκα να σου στείλω και τις δικές μου θέσεις ώστε οι αναγνώστες του "PC Master" να αποκτήσουν μία σφαιρικότερη εικόνα για το θέμα. Για λόγους απλότητας θα χρησιμοποιήσω τον ίδιο τρόπο οργάνωσης κειμένου με το φίλο Αλέξανδρο.

NATO

Ασφαλώς δεν πιστεύω ότι η διάσωση και ο επαναπατρισμός των Κοσσοβάρων προσφύγων

βρισκόταν στο μυαλό των ηγετών της Συμμαχίας όταν διέταξαν την επίθεση κατά της Γιουγκοσλαβίας. Ο κύριος στόχος τους ήταν η αποφυγή ενός εκτεταμένου βαλκανικού πολέμου, ο οποίος θα έβλαπτε τις επενδύσεις και τα γενικότερα συμφέροντα των δυτικών χωρών στην περιοχή μας. Αναμφισβήτητα οι 400.000 - 500.000 Κοσσοβάροι, που σύμφωνα με ανεξάρτητους οργανισμούς, είχαν ήδη εκδιωχθεί από τους Σέρβους όταν ξεκίνησε η ΝΑΤΟ-ική επιχείρηση, αποτελούσαν μία σημαντική εκκρεμότητα, ικανή να οδηγήσει τα Βαλκάνια σε έναν αιματηρό πόλεμο με δεκάδες χιλιάδες νεκρούς.

UCK - PKK

Κατά τη γνώμη μου, και οι δύο είναι ακραίες, τρομοκρατικές οργανώσεις οι οποίες, στηριζόμενες στην καταπίεση που υφίστανται οι λαοί τους οποίους υποτίθεται ότι εκφράζουν, επιδιώκουν την αποσταθεροποίηση. Το γεγονός ότι για διάφορους λόγους (κυρίως από φόβο απωλειών σε περίπτωση εμπλοκής χερσαίων ΝΑΤΟ-ικών δυνάμεων στη διαμάχη) οι Αμερικάνοι υποστήριξαν τον UCK, ενώ για άλλους λόγους καταδίκασαν το PKK, δεν επιτρέπεται να οδηγεί και εμάς σε ανάλογη πολιτική "δύο μέτρων και δύο σταθμών", δηλαδή σε δαιμονοποίηση του UCK και αγιοποίηση του PKK, αφού πρόκειται για οργανώσεις με παρόμοιους σκοπούς (και οι δύο επιδιώκουν την απόσχιση τμημάτων κυρίαρχων κρατών) και ίδιες μεθόδους (ένοπλη τρομοκρατική δράση).

ΜΙΛΟΣΕΒΙΤΣ

Ο κύριος υπεύθυνος της σημερινής κατάστασης ο οποίος, αφού πρώτα με τη συμπαράσταση των Ρώσων έσφαξε 200.000 - 250.000 Βόσνιους και κατέστρεψε τη χώρα τους, αποφάσισε στη συνέχεια να "καθαρίσει" το Κόσσοβο σπρώχνοντας με αυτόν τον τρόπο ένα μεγάλο μέρος των Αλβανοφώνων στους κόλπους του UCK. Κανείς δεν μπορεί να ξέρει ποιος θα είναι ο επόμενος στόχος του. Το σίγουρο, πάντως είναι ότι οι ΝΑΤΟ-ικοί βομβαρδισμοί με τις "παράπλευρες ζημιές" που προκάλεσαν (καλύτερος όρος θα ήταν ίσως το "παράπλευρες σφαγές") ενίσχυσαν τη θέση του στην εσωτερική πολιτική σκηνή της Γιουγκοσλαβίας αντί να τον αποδυναμώσουν και μετατόπισαν το κέντρο βάρους από την κτηνώδη εκκαθάριση του Κοσσόβου, την οποία πραγματοποίησε ο σέρβικος εθνικισμός, στα τερατώδη σφάλματα του ΝΑΤΟ.

Αυτά είχα να πω και ευχαριστώ όσους είχαν την υπομονή να τα διαβάσουν. Θα τελειώσω αυτό το γράμμα με την ακόλουθη ευχή: Η συνθήκη ειρήνης που πρόσφατα υπογράφτηκε να σημάνει την αρχή μιας εποχής στην οποία οι βαλκανικοί λαοί θα ζουν αρμονικά και δεν θα χρειάζονται το ΝΑΤΟ για να επιλύσουν τις διαφορές τους.

Με εκτίμηση και σεβασμό,
Ξυδούς Μάριος
"The Watcher"

ΥΓ.: Συγνώμη για το μέγεθος του γράμματος, αλλά η παράθεση απόψεων απαιτεί χώρο. Πάντως, θα επιθυμούσα τη δημοσίευση.

▼ Φίλε Μάριε,

Η ευχή σου προσυπογράφεται και από εμάς. Καιρός πια τα παιχνίδια πολέμου να εμφανίζονται μόνο στις οθόνες των υπολογιστών μας και όχι σε live versions, για να ικανοποιούν μερικοί τα οικονομικά τους συμφέροντα στο όνομα της "προστασίας των λαών". Μπουχτίσαμε - επιτέλους- με αυτό το παραμύθι, προτιμάμε την Κοκκινοσκουφίτσα και τον Κακό Λύκο. Άλλωστε το original έχει άλλη γοητεία.

αγγελίες

SOFTWARE

ΖΗΤΕΙΤΑΙ: Το παιχνίδι Quest for Glory Anthology αυθεντικό. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Τουμπανάκης Αναστάσιος
Τηλέφωνο: 6428229

ΖΗΤΕΙΤΑΙ: Το Total Annihilator στην τιμή των 5.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Παπαστέργιος Αστέριος
Τηλέφωνο: 0331-21408

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ: Παιχνίδια adventure, όλα original, που τρέχουν στα Windows 95. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Λάριου Τζιοβάννα
Τηλέφωνο: 6990090
E-mail: giovanna@compulink.gr

ΖΗΤΕΙΤΑΙ: Το παιχνίδι Daggerfall σε τιμή λογική. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Παπαδημητρίου Κων/νος
Τηλέφωνο: 4179055
E-mail: AKFGPG23@otenet.gr

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ: Τα παιχνίδια Larry 2, 3, 4, 5 καθώς και η σειρά παιχνιδιών Keen για 386 απεγνωσμένα. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ηλιογραμμένος Ηλίας
Τηλέφωνο: 0251-22507

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ: Τα παιχνίδια Broken Sword 1&2, LBA 2, Atlantis, Fallout, X-Files, Black Dahlia και Pandora's Directive σε τιμές συζητήσιμες. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε (ώρες 5-9 μ.μ.):
Ονομα: Στασινόπουλος Νίκος
Τηλέφωνο: 0621-23297

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ: Το Ripper ή το Atlantis γνήσια, με τα κουτιά τους, σε λογικές τιμές. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Πελεκάνος Απόστολος
Τηλέφωνο: 5149165

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ: Τα παιχνίδια X-Files, Κρίση στο Αιγαίο, FIFA 99 και Civilization. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Σταμόγλου Κωνσταντίνος
Τηλέφωνο: 031-713137

Πολλοί από εσάς μας έχετε ζητήσει να δημιουργήσουμε από τις σελίδες του "PC Master" μια στήλη όπου θα μπορείτε να στέλνετε τις αγγελίες σας για οτιδήποτε σχετικό με PC διαθέτετε και να τις βλέπετε δημοσιευμένες. Συνεχίζουμε λοιπόν και σε αυτό το τεύχος την υλοποίηση της επιθυμίας σας. Οσοι επιθυμείτε μπορείτε να μας στείλετε το σχετικό κουπόνι που θα βρείτε σε αυτές τις σελίδες, γράφοντας με λίγα λόγια τι θέλετε να πουλήσετε ή ψάχνετε να αγοράσετε, καθώς και τα στοιχεία σας, προκειμένου -όποιος ενδιαφέρεται- να επικοινωνήσει μαζί σας. Οι αγγελίες που δημοσιεύονται θα πρέπει να αναφέρονται σε είδη Πληροφορικής, όπως software/games, hardware κ.ο.κ. Happy hunting!
Προσοχή: Οι καταχωρίζοντες μικρές αγγελίες φέρουν εις το ακέραιο την ευθύνη των κειμένων των αγγελιών τους. Το περιοδικό δεν έχει τη δυνατότητα να ελέγξει την ορθότητα των στοιχείων κάθε αγγελίας.

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ: Το Sherlock Holmes: Case of broken tattoo και το The Last Express. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γοργόρης Στέλιος
Τηλέφωνο: 031-735452

ΖΗΤΕΙΤΑΙ: Το παιχνίδι Broken Sword 2 σε λογική τιμή. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Καμπούρης Ηλίας
Τηλέφωνο: 6814818

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Τα παιχνίδια Need for Speed 3 και DRUID: Demons of the Mind στην τιμή των 9.000 και 3.000 δρχ. αντίστοιχα. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Τσακίρης Γιώργος
Τηλέφωνο: 9427280
E-mail: verblin@1under.com

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Το CD-ROM CD ZONE προς 3.000 δρχ. για όποιον έχει Internet Browser 4. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κλέωπας Γιώργος
Τηλέφωνο: 7513363

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Original τα Dark Reign, Privateer 2, Fragile Allegiance, Starfleet Academy, Pax Imperia 2, Sensible 98, Total Annihilator, Red Alert από 5.000-8.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Σακαρίκος Αλέξανδρος
Τηλέφωνο: 6923773

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Παιχνίδια και προγράμματα. Ζητήστε λίστα μέσω e-mail. Τιμές από 3.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γιάννης
E-mail: john_spook@hotmail.com

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Τα παιχνίδια Age of Empires, Lula, Fifa 99, IAF, LBA 2, Final Fantasy VII, Full Throttle και το Betrayal in Antara, αντιγραμμένα προς 2.000 δρχ. το CD. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γεωργούδης Οδυσσέας
Τηλέφωνο: 6134966

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Παιχνίδια όπως Half-Life, Fallout 2 σε τρομερές τιμές. Δεκτές και ανταλλαγές. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Καραγιαννίδης Μανώλης
Τηλέφωνο: 031-624324

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Το παιχνίδι Cybermage μόνο 5.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Τσεσμετζής Νίκος
Τηλέφωνο: 0321-46138

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Τα παιχνίδια Ubik και Fallout 2 στις συσκευασίες τους και με τις οδηγίες τους προς 4.000 και 5.000 δρχ. αντίστοιχα. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ορέστης
Τηλέφωνο: 5057634
E-mail: cyborg_92@hotmail.com

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Τα παιχνίδια Cm2, Premier Manager 98, FIFA Soccer Manager, Cm 97-98 προς 6.000 δρχ. το ένα και τα Cm3 και World Cup 98 προς 10.000 δρχ. το ένα. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Στενός Βασίλης
Τηλέφωνο: 9932470

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Τα παιχνίδια Black Dahlia, Blackstone Chronicles και Of Light and Darkness. Τιμές συζητήσιμες. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Πίτζας Δημήτρης
Τηλέφωνο: 9812815

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Original τα Dark Reign, Fragile Allegiance, Starfleet Academy, Privateer 2, Pax Imperia 2 και Red Alert. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Σακαρίκος Αλέξανδρος
Τηλέφωνο: 6923773

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Ή ανταλλάσσονται τα Amok, Descent 2, Tunnel B1, Spacehulk, Shockwave Assault προς 1.000-1.500 δρχ. το ένα, τα KKND, 7th Legion, Waterworld, Rama, Scarab, LBA

2 προς 3.000 δρχ. το ένα και τα Dune 2000, Forsaken και Fallout προς 4.000 δρχ. το ένα. Ολα γνήσια σε κουτιά και με οδηγίες. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Αδάμης Θεόδωρος
Τηλέφωνο: 7700063, 7701704
E-mail: cv94106@central.ntua.gr

HARDWARE

ΖΗΤΕΙΤΑΙ: Επεξεργαστής Intel Pentium 200MHz, όχι MMX. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κυπραίος Μανώλης
Τηλέφωνο: 0273-23555
E-mail: autoplan@gemini.diavlos.gr

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Creative iNFRA 36x CD-ROM, κάρτα ήχου SoundBlaster 128 PCI και επεξεργαστής Intel Pentium Celeron 300MHz σχεδόν αμεταχείριστα. Τιμές συζητήσιμες. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Αλεξόπουλος Βασίλης
Τηλέφωνο: 9650919
E-mail: nightmare3d@hotmail.com

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Η/Υ 486 DX4/ 100MHz με Cirrus Logic VESA 1MB, 16MB RAM, Maxtor 540MB, 4x CD-ROM, κάρτα ήχου, ηχεία, οθόνη 14". Πολλά προγράμματα δώρο + Win95. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Δεληγιάννης Θοδωρής
Τηλέφωνο: 5748622

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Pentium MMX 200MHz, 32MB RAM, S3 Virge 2MB + miro Hiscore (Voodoo 1, 6MB, TV-Out), 24x2x2 CD-ROM, 1 HDD, SB 64 PCI, Acer 14", ηχεία 240W. Τιμή 230.000 δρχ. συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Χατζημιχαήλ Ιωσήφ
Τηλέφωνο: 0242-25042
E-mail: sifismc@europe.com

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Modem zoom 33.600 bps, VPGRATEABLE to 55.600 bps, 15.000 δρχ. και δώρο κάρτα ήχου 16 bit Asound Gold. Τιμή συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Χατζημιχαήλ Ιωσήφ
Τηλέφωνο: 0242-25042
E-mail: sifismc@europe.com

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Pentium MB Explore ATX Cyrix 166+, 32MB RAM, Monster 3DII 12MB, Matrox Mystique, όλα 65.000 δρχ. εντός Αθηνών. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Πίκουλης Γιώργος
Τηλέφωνο: 5125541

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Κάρτα γραφικών Viper V300 και CD-ROM Hitachi 24x και τα 2 σε άριστη κατάσταση, δίνονται μαζί ή χωριστά σε προνομιακές τιμές. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Παντελής
Τηλέφωνο: 3651339

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Κάρτα γραφικών Matrox Mystique 2MB (+ 1 CD με τους drivers) στην τιμή των 5.500 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γρηγορόπουλος Παναγιώτης
Τηλέφωνο: 6840210

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Κάρτα γραφικών (ημερομηνία αγοράς 27/3/99) Diamond Multimedia Speedstar A70 8MB. Τιμή 14.000 δρχ., συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Καλλέργης Νίκος
Τηλέφωνο: 6002421

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Pentium 166MHz και motherboard Intel (κατάλληλη και για Pentium II), τιμή 50.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Αθανασιάδης Δημήτρης
Τηλέφωνο: 031-931734
E-mail: athakis@med.auth.gr

ΔΙΑΦΟΡΑ

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Το joystick Sidewinder της Microsoft. Τιμή 6.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γοργόρης Στέλιος
Τηλέφωνο: 031-735452

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Amiga 500 με οθόνη 1058, 3 joysticks, mouse, 300 δισκέτες με περίπου 140 παιχνίδια και 15 προγράμματα και 2 κουτιά για δισκέτες προς 40.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Τατόγλου Χρήστος
Τηλέφωνο: 0333-25127, 097-544620

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Nintendo Game Boy σε άριστη κατάσταση, τρεις κασέτες (Super Mario Land 1 & 2, Kirby's Dream Land), μετασχηματιστής και θήκη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μοσχονάς Γεράσιμος
Τηλέφωνο: 0671-26562

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Sega Mega Drive με 2 τηλεχειριστήρια και τις κασέτες Sonic, Kid Chameleon και 3 επιπλέον σε τιμή ευκαιρίας. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μοσχονάς Γεράσιμος
Τηλέφωνο: 0671-26562

ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.

Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Μεταξύ δύο λέξεων αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax στη γραμμή 9216847 ή ταχυδρομήστε την στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών"**. Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

☐ Hardware ☐ Software ☐ Διάφορα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. .... ΤΗΛ. ....

E-MAIL ADDRESS ....

Λύστε & κερδίστε!

ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΔΩΡΑ

ΑΠΟ ΤΗ

GRUP MULTIMEDIA SYSTEMS



Για όλους εσάς που αγαπάτε οτιδήποτε ωθεί το μυαλό να δουλεύει γρήγορα η στήλη δίνει κάθε μήνα αυτό που ζητάτε. Για το μήνα Ιούλιο δοκιμάστε την παρατηρητικότητα και τις γνώσεις σας στο παζλ που επιμελήθηκε για εσάς ο Νάσος Μπέλλος. Μόλις το λύσετε, συμπληρώστε τα στοιχεία σας, κόψτε ολόκληρη τη σελίδα με το δελτίο συμμετοχής και στείλτε τη στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη: "Master of Puzzles".

Οι πρώτοι δέκα (10) νικητές θα κερδίσουν από ένα (1) αντίτυπο του παιχνιδιού "Official Formula 1 Racing", προσφορά της Grup Multimedia Systems.

ΟΡΟΙ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος Ιουλίου-Αυγούστου. Ολα τα συμπληρωμένα δελτία (δεκτά θα γίνονται μόνο τα πρωτότυπα δελτία συμμετοχής που εσωκλείονται στο περιοδικό) με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER στις 16 Σεπτεμβρίου, από την οποία θα αναδειχθούν 10 νικητές. Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής και την 10η Σεπτεμβρίου (σφραγίδα ταχυδρομείου) και εφόσον αναγράφονται σε αυτούς τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος Νοεμβρίου. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους μέχρι τις 10 Δεκεμβρίου. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής δυσκολίας. Δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής στο διαγωνισμό οι εργαζόμενοι στην Compupress A.E. και την GRUP MULTIMEDIA SYSTEMS.

S	I	E	R	R	A	M	K	T	R	E	E	W	Q	A	S	D	F
Q	E	X	C	V	B	I	S	S	N	N	I	G	I	R	O	M	G
F	G	N	V	3	B	C	N	M	A	S	D	D	F	G	H	J	H
T	R	E	A	W	D	R	D	I	N	F	O	G	R	A	M	E	S
B	Y	T	R	J	C	O	D	E	M	A	S	T	E	R	S	P	J
H	U	B	W	E	R	P	T	M	U	I	L	K	J	H	G	A	K
C	E	L	E	C	T	R	O	N	I	C	A	R	T	S	F	C	L
I	P	I	L	J	K	O	F	D	S	C	A	S	D	S	D	S	M
G	I	Z	M	F	E	S	I	N	T	E	R	P	L	A	Y	D	N
O	C	Z	O	R	R	E	C	A	V	E	D	O	G	A	U	N	B
L	Y	A	N	U	I	O	V	I	R	G	I	N	S	Q	Y	I	V
A	G	R	O	J	K	M	G	W	E	S	T	W	O	O	D	M	C
V	S	D	L	U	C	A	S	A	R	T	S	G	H	W	F	J	C
O	D	A	I	F	O	X	Q	U	E	R	T	Y	U	E	R	T	X
N	F	G	T	J	M	I	C	R	O	I	D	S	D	F	S	A	X
S	D	F	H	G	H	S	O	U	T	H	P	E	A	K	G	H	Z

Είκοσι έξι γνωστές εταιρίες κατασκευής παιχνιδιών για PCs είναι κρυμμένες (οριζόντια, κάθετα ή διαγώνια) στο παζλ αυτού του μήνα. Βρείτε τες και κερδίστε, στέλνοντας απλώς ολόκληρη τη σελίδα συμπληρωμένη με τη λύση και τα στοιχεία σας στη διεύθυνση του περιοδικού.

1. SIERRA
2. MICROPROSE
3. JANES
4. 3DO
5. SSI
6. CODEMASTERS
7. EIDOS
8. INFOGRAMES
9. ELECTRONIC ARTS
10. BLIZZARD
11. MICROSOFT
12. BULLFROG
13. INTERPLAY
14. LUCAS ARTS
15. CAVEDOG
16. ORIGIN
17. MINDSCAPE
18. WESTWOOD
19. VIRGIN
20. EPIC
21. FOX
22. MONOLITH
23. MAXIS
24. MICROIDS
25. NOVALOGIC
26. SOUTHPEAK

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε ολόκληρη τη σελίδα στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Master of Puzzles".

ΕΠΩΝΥΜΟ:.. **ΟΝΟΜΑ:** ....
ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ:......................... **ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ:** ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:...
ΠΟΛΗ: .... **Τ.Κ.:**.. **ΤΗΛ.:** ....

Αυτό το καλοκαίρι οι Κυρίαρχοι του Παιχνιδιού που έχουν Στιλ... φοράνε μόνο... το αυθεντικό T-shirt PCmaster CD-ROM

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS



Η Λώρα και ο Χριστόφορος τα πήραν ΟΛΑ και φεύγουν για την ΠΑΡΑΛΙΑ!!! Εσείς ακόμα ψάχνεστε;;;



Τιμή: 3.900 δρχ.



Παραγγείλτε σήμερα τουλάχιστον ένα από τα, περιορισμένα σε αριθμό, αυθεντικά 3GUYS T- shirts του PCmaster

Θα τηρηθεί απόλυτη σειρά προτεραιότητας.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Επιθυμώ να μου αποστείλετε την κάτωθι ποσότητα T-shirts. Για ένα (1) T-shirt σημειώνω με ✔ το αντίστοιχο ❑ μεγέθους. Για περισσότερα από ένα (1) σημειώνω την ποσότητα από κάθε μέγεθος που επιθυμώ στο αντίστοιχο ❑. Τιμή μονάδας 3.900 δρχ.

❑ 1 T-shirt	❑ S/M	❑ L/XL
❑ 2 T-shirts	❑ S/M	❑ L/XL
❑ 3 T-shirts	❑ S/M	❑ L/XL

Για περισσότερα από 3 σημειώνω ολογράφως και αριθμητικά την ποσότητα.............................

❑ S/M ❑ L/XL

Συνολικό ποσό παραγγελίας σε δρχ. ολογράφως..............................

Ονομ/μο..............................

Διεύθυνση.............................. Τ.Κ. ....

Πόλη.............................. Τηλέφωνο..............

Ηλικία .... Επάγγελμα/Ιδιότητα ....

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο ....

❑ Απέστειλα τραπεζική επιταγή Νο..............................

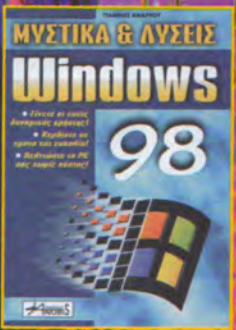
❑ Χρεώστε την πιστωτική κάρτα μου ❑ VISA ❑ MASTERCARD ❑ EUROCARD ❑ DINERS

Αριθμός κάρτας |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Ημ/νία λήξης |_|_|_|_|

Υπογραφή ....

Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη και πληρώνονται με αντικαταβολή.









ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

- **Α1. ΜΙΚΡΟ ΛΕΞΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ** .... 3.100 — *Σελίδες 106*
- **Α2. ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ: ΤΑ ΠΡΩΤΑ ΣΑΣ ΒΗΜΑΤΑ** ...6.200 — *Σελίδες 384*

WINDOWS

- **Β1. WINDOWS 95 P.G** ....3.900 — *Σελίδες 350*
- **Β2. ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΑ WINDOWS 95** ....5.200 — *Σελίδες 248*
- **Β3. ΤΑ WINDOWS 95 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ** ....3.900 — *Σελίδες 160*
- **Β4. ΜΑΓΙΚΑ ΚΟΛΠΑ ΜΕ ΤΑ WINDOWS 95** ....5.800 — *Σελίδες 448*
- **Β5. Η ΒΙΒΛΟΣ ΤΩΝ WINDOWS 95** ....8.800 — *Σελίδες 736*
- **Β6. WINDOWS 98 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ** ....4.200 — *Σελίδες 254*
- **Β7. WINDOWS 98 ΜΥΣΤΙΚΑ ΚΑΙ ΛΥΣΕΙΣ** 3.800

WORD PROCESSORS

- **Δ1. ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ WORD 7 & WORD 97** ....6.800 — *Σελίδες 576*
- **Δ2. WORD 7 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ** ....3.900 — *Σελίδες 318*
- **Δ3. ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ ΜΕ ΤΟ WORD 7** ....3.900 — *Σελίδες 216*
- **Δ4. ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ ΜΕ ΤΟ WORD 97 ΚΑΙ ΤΟ WORD 7** ....4.800 — *Σελίδες 304*
- **Δ5. WORD 97 ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ**...6.200 — *Σελίδες 528*

GRAPHICS & CAD

- **Ε1. 3D STUDIO MAX**............12.800 — *Συνοδεύεται από CD-ROM Σελίδες 916*
- **Ε2. 3D STUDIO MAX 2**...........8.900 — *Σελίδες 648*
- **Ε3. COREL DRAW 7** ....7.900 — *Σελίδες 624*
- **Ε4. COREL DRAW 7 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ**.........4.600 — *Σελίδες 384*
- **Ε5. ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΕΙΚΟΝΑΣ ΜΕ ΤΟ PHOTOSHOP 4** .....6.200 — *Σελίδες 356*
- **Ε6. PHOTOSHOP 3**................5.200 — *Σελίδες 244*
- **Ε7. 3D STUDIO 3&4**...............9.300 — *Σελίδες 750*
- **Ε8. ΤΟ 3D STUDIO ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ** ....4.200 — *Σελίδες 334*
- **Ε9. AUTOCAD 14** ....6.800 — *Σελίδες 400*
- **Ε10. LIGHTWAVE** ....3.200 — *Σελίδες 120*
- **Ε11. COREL DRAW 8**...............8.500 — *Σελίδες 600*
- **Ε12. COREL DRAW 8 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ**.........5.200 — *Σελίδες 384*

SPREADSHEETS

- **Ζ1. MICROSOFT EXCEL ΓΙΑ WINDOWS 95 - P.G.** ....3.500 — *Σελίδες 248*
- **Ζ2. MICROSOFT EXCEL 97** ....4.800 — *Σελίδες 256*

DATABASES

- **Η1. MICROSOFT ACCESS 97**..5.800 — *Σελίδες 276*
- **Η2. SQL** ....5.200 — *Σελίδες 226*

DTP

- **Θ1. QUARK EXPRESS ΓΙΑ WINDOWS ΚΑΙ MACINTOSH** ....5.200 — *Σελίδες 288*

ON-LINE & INTERNET

- **Ι1. WEB GUIDE** ....6.200 — *Σελίδες 320*
- **Ι2. WORLD WIDE WEB DIRECTORY** ....9.300 — *Σελίδες 520*
- **Ι3. ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΥΡΩ ΑΠΟ ΤΟ USENET** ....3.300 — *Σελίδες 112*
- **Ι4. NETSCAPE NAVIGATOR**...3.300 — *Σελίδες 112*
- **Ι5. ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΟ INTERNET**................9.300 — *Σελίδες 640*
- **Ι6. Η HTML ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ** .....6.800 — *Συνοδεύεται από CD-ROM Σελίδες 400*
- **Ι7. WWW: ΕΝΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ** ....3.300 — *Σελίδες 136*
- **Ι8. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΣΕ HTML**..........................3.300 — *Σελίδες 152*
- **Ι9. GRAPHICAL CLIENTS**.......3.300 — *Σελίδες 136*
- **Ι10. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ INTERNET (Νέα έκδοση)** 6.900
- **Ι11. WWW BROWSERS** ....3.300 — *Σελίδες 156*
- **Ι12. ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ IRC**.............3.300 — *Σελίδες 122*

BUSINESS

BUSINESS MARKETING & ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ

- **Π1. ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: ΑΠΟ ΤΗ ΘΕΩΡΙΑ ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ**...................4.800 — *Σελίδες 256*
- **Π2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING** ....2.800 — *Σελίδες 104*
- **Π3. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ**..........................2.800 — *Σελίδες 108*
- **Π4. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ** ....2.800 — *Σελίδες 96*
- **Π5. MARKETING ΣΕ ΠΕΡΙΟΔΟ ΚΡΙΣΗΣ**............................4.100 — *Σελίδες 234*
- **Π6. ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ** ..4.600 — *Σελίδες 308*
- **Π7. ΚΕΡΔΙΣΤΕ ΤΙΣ ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ ΣΤΟΝ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟ ΧΩΡΟ**..............................3.200 — *Σελίδες 184*

ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ

- **Ρ1. ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΤΑΜΕΙΑΚΗΣ ΡΟΗΣ** ....3.100 — *Σελίδες 104*
- **Ρ2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ**.........2.800 — *Σελίδες 104*
- **Ρ3. ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ ΓΙΑ ΜΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΕΣ** ....2.800 — *Σελίδες 96*
- **Ρ4. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΓΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗΣ ΚΕΡΔΟΥΣ** .... 4.100 — *Σελίδες 200*
- **Ρ5. ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ** ....4.800 — *Σελίδες 302*
- **Ρ6. ΒΑΣΙΚΑ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ**......4.800 — *Σελίδες 342*
- **Ρ7. ΕΠΕΝΔΥΤΙΚΕΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΤΟΥ ΜΕΣΟΥ ΕΛΛΗΝΑ**.......4.100 — *Σελίδες 216*

ΠΩΛΗΣΕΙΣ

- **Σ1. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ** ....2.800 — *Σελίδες 102*
- **Σ2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ** ....2.800 — *Σελίδες 100*
- **Σ3. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ**..................2.800 — *Σελίδες 102*
- **Σ4. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΕΛΑΤΩΝ**...4.100 — *Σελίδες 208*
- **Σ5. ΑΝΤΙΡΡΗΣΕΙΣ ΠΕΛΑΤΩΝ**..2.800 — *Σελίδες 120*
- **Σ6. 180 ΜΥΣΤΙΚΑ ΓΙΑ ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ** ....4.100 — *Σελίδες 280*

MANAGEMENT

- **Τ1. Η ΤΕΧΝΗ ΤΟΥ ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΜΟΥ**..............4.100 — *Σελίδες 168*
- **Τ2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT**.................2.800 — *Σελίδες 112*
- **Τ3. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ STRESS**....................2.800 — *Σελίδες 112*
- **Τ4. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ** ....2.800 — *Σελίδες 108*
- **Τ5. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ** ....2.800 — *Σελίδες 100*
- **Τ6. ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ**................4.100 — *Σελίδες 224*

I13. ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ ΜΕΣΩ WWW....................3.300
Σελίδες 106

I14. UNIX ΓΙΑ ΧΡΗΣΤΕΣ ΤΟΥ INTERNET.................3.900
Σελίδες 152

I15. ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ FTP......3.300
Σελίδες 112

I16. ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΗΝ JAVA.......3.300
Σελίδες 120

I17. MODEMS ΑΠΟ ΤΟ Α ΩΣ ΤΟ Ω..........................3.300
Σελίδες 144

I18. INTERNET EXPLORER 4...................3.300
Σελίδες 152

I19 INTERNET EXPLORER 5...................3.800
Σελίδες 208

I20. FRONTPAGE 98 ....3.300
Σελίδες 144

I21. Η ΣΚΟΤΕΙΝΗ ΠΛΕΥΡΑ ΤΟΥ INTERNET.........................5.200
Σελίδες 330

MULTIMEDIA

K1. MULTIMEDIA ΣΤΗ ΣΤΙΓΜΗ 6.800
Σελίδες 396

K2. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ MULTIMEDIA...................3.900
Σελίδες 176

K3. Ο ΜΑΓΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ MULTIMEDIA 5.200
Συνοδεύεται από CD-ROM Σελίδες 184

ΔΙΚΤΥΑ

Λ1. NOVELL NETWARE 2.2 ....4.600
Σελίδες 324

Λ2. INTRANETS......................5.600
Σελίδες 394

Λ3. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ΔΙΚΤΥΑ........................3.900
Σελίδες 158

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

M1. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΜΕ ΤΗ VISUAL BASIC 4.........7.900
Συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB
Σελίδες 624

M2. PC - ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ 8.300
Σελίδες 846

M3. COBOL ANSI 85 ....6.800
Σελίδες 512

M4. ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ 5.200
Σελίδες 214

M5. PC ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ......6.800
Σελίδες 360

M6. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΣΕ JAVA ΚΑΙ JAVASCRIPT 5.200
Σελίδες 368

UNIX

N1. UNIX................................9.300
Σελίδες 808

N2. ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΟΥ UNIX.....3.100
Σελίδες 120

SOFTWARE

S1. ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 6άρι.......12.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5"

S2. ASTROCHART 12.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5"

S3. VISUAL DOMINUS PRO (Win 3.11 & 95) v. 4.0...39.700
Νέα, επαγγελματική έκδοση
Διατίθεται σε 8 δισκέτες 3,5"

S4. SUPER ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13άρι 15.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5"

S5. STOCK MANAGEMENT SUPER..........................49.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3.5

S6. STOCK MANAGEMENT LIGHT 29.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5"

S7. Η ΑΚΡΟΠΟΛΗ ΤΩΝ ΑΘΗΝΩΝ...............................9.000
Διατίθεται σε CD-ROM

S8. Η ΜΑΓΕΙΑ ΤΟΥ ΣΙΝΕΜΑ...9.000
Διατίθεται σε CD-ROM

S9. ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΝΗΣΙΑ 9.000
Διατίθεται σε CD-ROM

S10. Η ΚΑΤΑΚΤΗΣΗ ΤΟΥ ΑΡΗ..........................3.000

S11. ΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΜΠΑΣΚΕΤ...12.000
Διατίθεται σε CD-ROM

ΔΙΑΦΟΡΑ

O1. MICROSOFT OFFICE 97 ...5.200
Σελίδες 408

O2. SURFING ΣΤΟ INTERNET ..4.100
Σελίδες 364

O3. ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ..3.900
Σελίδες 278

O4. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ FRACTALS 4.000
Σελίδες 204

O5. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ON-LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ...................3.900
Σελίδες 232

O6. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΗ VIRTUAL REALITY 3.900
Σελίδες 188

O7. ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ MACINTOSH 5.900
Σελίδες 432

O8. ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ POWER USER 5.800
Σελίδες 350







ΔΙΑΦΟΡΑ

T7. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ 2.800
Σελίδες 96

T8. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ........2.800
Σελίδες 100

T9. ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΠΛΑΝΑ 2.800
Σελίδες 102

T10. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ 2.800
Σελίδες 102

T11. PROJECT ΝΩΕ 4.100
Σελίδες 256

T12. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΥΣΚΕΨΕΙΣ 2.800
Σελίδες 96

T13. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ 2.800
Σελίδες 88

T14. ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΙΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΣΑΣ 4.100
Σελίδες 216

T15. MANAGER ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ 2.800
Σελίδες 150

T16. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗ ΓΡΑΦΕΙΟΥ 2.800
Σελίδες 100

T17. ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΕ ΜΙΑ ΣΥΣΚΕΨΗ ΜΕ ΕΠΙΤΥΧΙΑ ..2.800
Σελίδες 96

T18. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ 2.800
Σελίδες 112

T19. MANAGEMENT ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ 4.800
Σελίδες 288

T20. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΑΓΟΡΕΣ 2.800
Σελίδες 98

T21. ΙΗΣΟΥΣ ΧΡΙΣΤΟΣ ΓΕΝΙΚΟΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ....4.100
Σελίδες 296

T22. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΗΓΕΤΗΣ 2.800
Σελίδες 100

T23. Ο ΓΥΜΝΟΣ MANAGER 4.800
Σελίδες 360

Y1. Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ MICROSOFT 3.600
Σελίδες 424

Φ1. ΕΛΛΗΝΙΚΟΣ ΤΟΥΡΙΣΜΟΣ: ΜΥΘΟΙ & ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ..........4.800
Σελίδες 212

Φ2. ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΜΥΣΤΙΚΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΑΡΑΦΥΣΙΚΩΝ ΕΜΠΕΙΡΙΩΝ 10.900
Σελίδες 928

Φ3. ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ 3.800
Σελίδες 358

Φ4. ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΠΑΡΩΔΙΑ...4.800
Σελίδες 350

Φ5. ΕΣΕΙΣ ΚΑΙ ΤΑ ΑΔΕΡΦΙΑ ΣΑΣ..................3.800
Σελίδες 280

Φ6. ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ...4.100
Σελίδες 264

Φ7. ΤΙΓΚΑΝΑ (1ος τόμος).......4.800
Σελίδες 448

Φ8. ΤΙΓΚΑΝΑ (2ος τόμος).......4.200
Σελίδες 320

Φ9. ΕΝΑ ΤΡΑΓΟΥΔΙ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΡΜΠΟΝ (1ος τόμος) 4.200
Σελίδες 312



TOP TEN

ΨΗΦΙΣΤΕ ΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ!

Το "PC Master" σας καλεί να διαμορφώσετε το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που θα δημοσιεύεται κάθε μήνα στην αντίστοιχη στήλη του περιοδικού. Περιμένουμε και τη δική σας συμμετοχή!

Τα τρία παιχνίδια που παίζω περισσότερο αυτόν τον καιρό, ανεξάρτητα από την ημερομηνία κυκλοφορίας τους, είναι τα ακόλουθα (κατά σειρά αξιολόγησης):

1. ....
2. ....
3. ....

ΟΝΟΜ/ΜΟ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: .... ΠΟΛΗ: .... Τ.Κ.: ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: .... ΗΛΙΚΙΑ: ....

Προς: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΑ ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΛΕΙΠΟΥΝ!



ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ:

1, 2, 3, 4, 5, 26, 32, 37, 39, 43, 44, 45, 47, 49, 50, 51, 52, 53, 68, 69, 74, 75, 76, 79, 80

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΕΡΙΟΧΗ .... Τ.Κ. ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ .... ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο. .... ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το τεύχος

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 1.700 δρχ. ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/α τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ δρχ. ....

ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.

Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Μεταξύ δύο λέξεων αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax στη γραμμή 9216847 ή ταχυδρομήστε την στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών"**. Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

❑ Hardware ❑ Software ❑ Διάφορα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ ....

ΗΛΙΚΙΑ: .... ΤΗΛ.: .... E-MAIL ADDRESS: ....


BIG CITY
Η Μεγαλύτερη Συλλογή από CDRoms-Playstation DVDRoms-Joystics Βρίσκεται Εδώ!!
The Computer SuperStore®
DVD VIDEO
Με Ελληνικούς Υπότιτλους
THE HORSE WHISPEREL
7.600
MAFIA !
7.600
AS GOOD AS IT GETS
8.250
ARMAGEDDON
7.600
HEROES III
9.300
MONACO GrandPrix
5.900
SpeedBusters
5.900
StreetSoccer
9.300
ALPHA
9.200
MightMagic
9.100
BCCS
Intel Celeron 366MHz Multimedia-Internet
RAM: 64MB/100MHz
Σκληρός Δίσκος: 4,3GB SEAGATE
CD Rom: 36X speed Artec
Οθόνη: 15" Daewoo 518X
SVGA 4MB Win Accelerator
Κάρτα Ήχου Στερεοφωνική 64
Multimedia Speakers
Fax Modem 56k Internal
1μήνα συνδρομή Internet με FORTHNET
Windows98, Keyboard, Mouse
Microsoft OEM System Builder Gold Partner
Μόνο 199.900
Ή ΣΕ 6 ΑΤΟΚΕΣ ΔΟΣΕΙΣ
ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΤΟΜΗ
15.200
ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ BRITANNICA
22.000
GREEK TOURIST ORGANIZER
6.700
ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ 2002
22.000
NATIONAL GEOGRAPHIC
41.200
ACTLABS TIMONI
33.000
DOMINATOR
9.100
ANALOG STATION SHOCK 2
8.550
DRIVER
12.200
MICKEY'S WILD
7.500
RALLY CROSS 2
10.400
Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΑΛΥΣΙΔΑ ΕΞΕΙΔΙΚΕΥΜΕΝΩΝ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ
Computers Εκτυπωτές Notebooks Internet Scanners Multimedia Αναλώσιμα Περιφερειακά Τιτλοι CD Βιβλία Η/Υ Service
ΑΘΗΝΑ:Λ.Καβάλας 260 Χαϊδάρι Τηλ:5322.966-Fax:5816.522
ΑΘΗΝΑ:Λ.Αλεξάνδρας 48 Τηλ:8211.117-Fax:8212.484
ΑΘΗΝΑ:Λ.Κηφισίας 286 Χαλάνδρι Τηλ:6848.007.8-Fax:6848.006
ΓΛΥΦΑΔΑ:Λ.Βουλιαγμένης 65 Τηλ:9635.240-Fax:9635.241
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ:Αγίων Πάντων 9 Τηλ:031.548746-Fax:031.548724
ΠΥΡΓΟΣ ΗΛΕΙΑΣ:28ής Οκτωβρίου 86 Τηλ:0621.23691-Fax:0621.23692
ΒΟΛΟΣ:Ελ.Βενιζέλου 3Δ Τηλ:0421.25251
ΠΑΤΡΑ:Α.Αντρεα 58 Τηλ:061.624545-Fax:061.624546
ΚΟΡΙΝΘΟΣ:Αδειμάντου 28 Τηλ:0741.80433
ΗΡΑΚΛΕΙΟ ΚΡΗΤΗΣ:Δημοκρατίας 17 Τηλ:081.346048-Fax:081.283957
ΛΑΡΙΣΑ:Παπακυριαζή 21 Τηλ:041-531333
ΙΩΑΝΝΙΝΑ:Φωτ.Τζαβέλα 20 Τηλ:0651.72810-Fax:0651.70533
ΚΑΛΑΜΑΤΑ:Αρτέμιδος κ Κλαδά 2 Τηλ:0721.95121-95122-Fax:0721.86826
ΡΟΔΟΣ:Αννης Μαρίας 86 Τηλ:0241.30890-0241-31085-Fax:0241.31286
ΙΕΡΑΠΕΤΡΑ ΚΡΗΤΗΣ:Μελετίου Μεταξάκη 3 Τηλ:0842.80625-0842.80626-Fax:0842.80627
ΑΓΡΙΝΙΟ:Δακλή 22 Τηλ:0641.55722 -Fax:0641.34253
ΚΑΡΔΙΤΣΑ:Νικολάου Χαρίτου 15 Τηλ:0441.41341-Fax:0441.28361
ΧΑΛΚΙΔΑ:Αβάντων 58 Τηλ:0221.60000-001-002
ΤΡΙΚΑΛΑ:Κανούτα &Κοραή Τηλ:0431.21006-Fax:0431.21026
ΝΑΟΥΣΑ:Κωνσταντινίδη 7 Τηλ:0332.22528-0332.26194-Fax:0332.26194
ΒΕΡΟΙΑ:Βικέλα 1(απέναντι ΟΤΕ) Τηλ:0331.22322-0331.22051- Fax:0331.22051
ΑΛΕΞΑΝΔΡΕΙΑ:Βετσοπούλου 68 Τηλ:0333.27105- Fax:0333.27148
ΑΡΤΑ:Περιφερειακή οδός Αρτας(έναντι ΞΥΝΟΥ) Τηλ:0681-77022
ΜΥΤΙΛΗΝΗ:Αγίας Ειρήνης 7 Τηλ:0251.45453-Fax:0251.40060 (Από 15 Ιουλίου)
ΝΕΑ ΜΑΚΡΗ:Ελευθερίου Βενιζέλου 34
http: //www.hol.gr/business/bcc - e-mail: bcc_ca@hol.gr
THE COMPUTER SUPERSTORE ΚΑΙ SUPERSTORE ΕΙΝΑΙ ΣΗΜΑΤΑ ΚΑΤΑΤΕΘΕΝΤΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ BIG CITY CORPORATION AEBE

Cosmodata

COMPUTERS & PERIPHERALS

ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 27Β - **ΝΕΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ**: ΛΕΝΟΡΜΑΝ 243



EXPERT
Pentium II 450

M/B: BUTTERFLY 6 VABX-2
Επεξεργαστής : Intel 400 MHz
RAM: 64 MB
Σκληρός δίσκος: 6,4 GB
CD - ROM 36x & Κάρτα Ηχου
Κάρτα γραφικών: Intel AGP 8 MB
Οθόνη: 17" (1600X1280)
Πληκτρολόγιο & Mouse
WINDOWS 98

269.000
ή 28.900 Χ 12 Μήνες

Νο1 ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΜΗΝΑ

NOTEBOOK FUJITSU 780TX
Pentium 233 Mhz, 32 MB RAM, 3.2 GB H.D.D., 12.1" TFT Color, CD - ROM, Sound Card.
445.000

TV-Tuner με TV-Control
28.000

SONY COLOR 15"
74.000

PHILIPS CD-R/ReWritable
69.000

Monitors:		
Philips	14"	35.800
Philips	15"	64.000
Royal	15"	41.000
CTX	15"	53.000
Eizo	15"	108.900
Sony GST	15"	99.000
CTX	17"	86.000
Eizo	17"	159.000
CTX	19"	199.000
Eizo	19"	299.000
Motherboards:		
BUTTERFLY 6ABX2		53.000
QDI Brilliànt		29.000
BUTTERFLY 440 LX		22.000
BUTTERFLY 5MVP3		23.000
BANSHE 16 Mb		29.000
Hard Disks:		
Seagate 4,3 GB		36.000
Western Digital 6,4 GB		41.000
Seagate 8,4 GB		49.000
Quantum 13 GB		57.000
Quantum 18 GB		88.000
Western Disgital 6.4 GB		89.000
Fax - Modems:		
Rockwell 33.6 k ext.		14.000
Rockwell 33.6 k int.		9.000
Rockwell 56 k ext.		22.000
Supra 56 k ext.		28.000
Printers:		
QMS Laser 6ppm		73.000
Epson Stylus 740		82.000
Canon 250		38.000
H.P. 710C		56.500
Scanners:		
Avision 9600 dpi		20.900
H.P. 4100		39.500
Epson 7000		85.000
Primax 9600 dpi		23.000
Multimedia:		
CD 36x Hitachi		14.000
CD 40x Pioneer		18.000
Sound Blaster 64 AWE		10.000
Sound Blaster 128		14.000
TV-Tuner με TV-Control		24.000



EXPERT
Pentium II 400

M/B: Pentium II ZX
Επεξεργαστής : Intel 400 Cel
RAM: 32 MB up to 512 MB
Σκληρός δίσκος: 4,3 GB
CD - ROM 36X Κάρτα Ήχου
Πληκτρολόγιο & Mouse
F.D.D.: 1,44 MB
WINDOWS 98

154.000
ή 14.800 Χ 12 Μήνες

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ ΓΙΑ ΕΣΑΣ... ΜΕ ΕΣΑΣ

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ 1	ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ 2
M\B PENTIUM II PENTIUM II 366C	M/B PENTIUM III INTEL PENTIUM III 450 ATX MIDI TOWER CASE
52.000	**133.000**

Microsoft OEM
System Builder
Gold Partner

ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΕΙΔΩΝ

ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΕΩΣ 14 ΜΗΝΕΣ

ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΤΩΡΑ:

01 - 38 15 931
01 - 51 53 388

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ 18%
ΩΡΑΡΙΟ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ:
ΔΕΥΤ. - ΤΕΤ.: **9:00 - 17:00** ΤΡΙΤ. - ΠΕΜ. - ΠΑΡ.: **9:00 - 20:00** ΣΑΒ.: **9:00 - 15:00**

ΧΡΥΣΗ Cosmodata COMPUTERS & PERIPHERALS ΕΓΓΥΗΣΗ

SERVICE & ΓΡΗΓΟΡΗ ΠΑΡΑΔΟΣΗ

V